

ZELDA: OCARINA OF TIME
CLÁSSICO DO NINTENDO 64 FAZ 10 ANOS

CASTLEVANIA (DS)
DETONAMOS ORDER OF ECCLESIA

Nintendo® World



> HERÓIS DA TV

BEN 10

+ DRAGON BALL
+ NARUTO
+ POKÉMON

INVADEM O Wii & DS

É NINTENDO OU NADA!

Nº 117
R$ 8,90



+ 18 PÁG. DE REVIEWS!

POKÉMON RANGER
JOGAMOS O NOVO GAME DO DS

TATSUNOKO VS. CAPCOM
JOGAÇO DE LUTA É EXCLUSIVO DO Wii

ANIMAL CROSSING
LEIA O 1º REVIEW DO BRASIL!

Tambor

ÍNDICE

Nintendo World

REVISTA OFICIAL — EDIÇÃO 117

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL

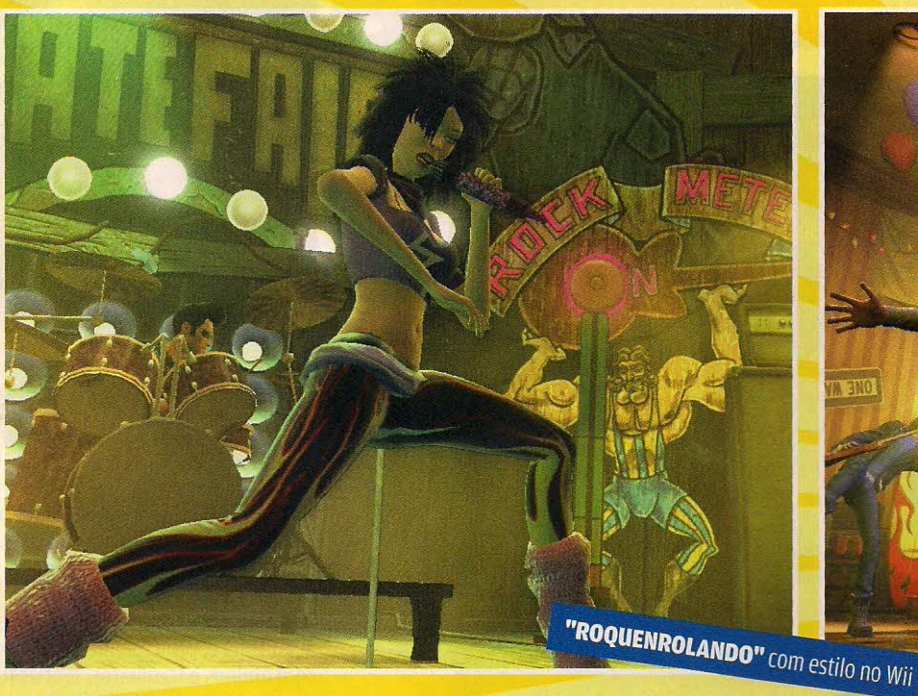


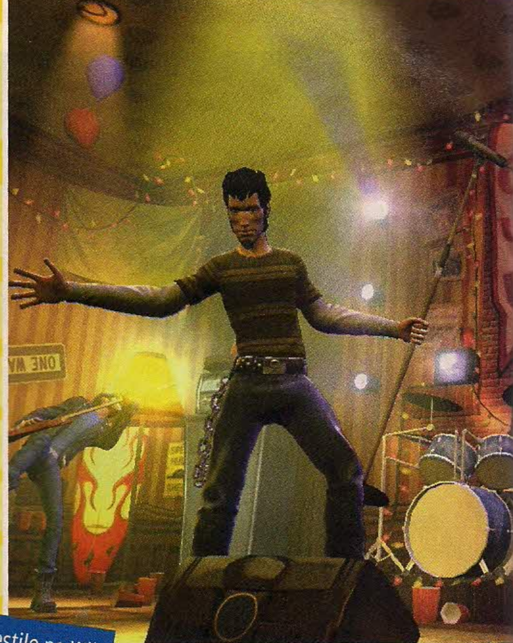
KIDS TAMBÉM TEM VEZ!

No universo Nintendo, todos são bem-vindos — crianças, jovens, adultos, idosos... Não importa a sua idade, o que vale é a vontade de se divertir, de aprender, de encarar desafios e aventuras e, principalmente, de interagir com amigos e famíliares. E pensando nisso, a Nintendo World também está testando conceitos novos: além do conteúdo tradicional, adicionamos passatempos (como cruzadinhas e o jogo dos sete erros, que muitos leitores elogiaram — muito obrigado) e especiais com os heróis mais famosos dos games e da TV: Ben 10, Naruto, Pokémon Ranger. O público hardcore não foi esquecido: comemoramos os dez anos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time (um clássico absoluto do Nintendo 64), apresentamos Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes (um jogaço de luta exclusivo do Wii) e relembramos o montão de jogos do Bomberman no universo Nintendo — acredite, existem mais games dele do que você imagina! E se você está se preparando para as férias, já nos adiantamos: seu DS não ficará parado um instante com Castlevania: Order of Ecclesia — confira o nosso guia completo e divirta-se com a nova heroína Shanoa, que quebra a tradição da série com a família Belmont. Há muita informação nas páginas a seguir: boa leitura, e não perca a edição #118 (a última de 2008), que será o nosso especial de férias.

Até a próxima!

— Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br





"ROQUENROLANDO" com estilo no Wii

GUITAR HERO: WORLD TOUR

TURNÊ MUNDIAL 5 ESTRELAS

Tal qual FIFA e outros jogos esportivos, já virou tradição que recebamos uma atualização canônica para a série Guitar Hero desde que ela debutou com imenso sucesso e alarde em 2005.

No Wii, a série encontra recanto desde o terceiro capítulo, que integrou de maneira dinâmica e divertida algumas das características - garantindo ao console da Nintendo no mínimo a guitarra mais interativa de todas graças à sensibilidade aprimorada, microfone interno e vibração.

Novembro, proximidade do lucrativo período de festas de final de ano e cá estamos com Guitar Hero: World Tour, título que transpassa a mera atualização da marca. Desde ano passado, a série da Activision contempla a competição contra Rock Band, tendo assim que se adaptar às novidades incorporadas pelo rival - nominalmente bateria e vocal - algo no qual sucede e até elabora em cima com exímia maestria e confiança.

ESCOLA DO ROCK VIRTUAL

Como dito, GH: WT traz não apenas os instrumentos de corda (guitarra e baixo), mas também bateria e microfone. Na medida do possível, todos apresentam detalhes e funções que os alçam acima da concorrência.

A bateria é o exemplo mais contundente. São cinco pads de comando, sendo dois elevados para simular pratos, algo que nem RB ou RB2 fazem tão bem (até há pratos extras para RB2, mas apenas substituem pads já existentes, não são autônomos). Na guitarra conferimos um usual aumento de precisão, redução de barulho no pressionar dos botões e o mais notório: uma parte do braço do instrumento que também representa os cinco botões coloridos, mas como pads sensíveis - característica esta explorada em algumas notas especiais que permitem deslizar os dedos pela tal área de toque (isso, não precisa apertar nada) para fazer solos e esmerilhar de outras maneiras.

O microfone é o único que se exime de arrojos, apresentando algumas diferenças em relação a Rock Band e outros títulos de karaokê apenas no jogo em si com segmentos de bater palmas e outras firulas.

De maneira geral, a interface de GH: WT não inova ou muda a tradição estabelecida. O que mais impressiona de fato é a quantidade e qualidade de conteúdo existente no game. Só no disco são 86 músicas (todas em versões originais, algo que acontece pela primeira vez na série) que atendem uma imensa variedade de fãs e gêneros. Seguindo exemplo de Rock Band, eclético é um adjetivo que salta à mente o tracklist completo. Clássicos, bandas novatas emergentes, hinos do rock e até algumas improbabilidades marcantes





CRIAR MÚSICAS E PERSONAGENS é tão divertido quanto fazer Miis



e divertidíssimas. Sim, digo isso referente ao que você já ganha no disco logo de cara. Pela primeira vez no Wii um título da série GH oferece opção para download de canções, o que propicia um potencial gigante para expandir a lista de canções. E não é só isso. Acessando agora mesmo o menu principal você confere inteiramente de graça a opção Music Studio, que permite criar músicas a bel prazer.

A tarefa não é das mais fáceis e intuitivas a princípio, mas dedicação transparece o potencial do editor, permitindo recriar temas conhecidos sem tanto esforço quanto se imaginaria. Depois é possível até compartilhar de graça as criações no serviço GHTunes. Pena que as faixas famosas, com direitos autorais e tudo mais são limadas, mas nada impede de você fazer em casa suas próprias versões de Green Hill Zone e o tema do Pokémon para exibir quando os amigos vierem para uma jogatina.

Por fim, quase como uma ironia, somente a versão de Wii conta com a opção Mii Freestyle. Pode soar como afronta aos fãs hardcore de games musicais desafiadores como os próprios GH e RB, mas trata-se de um estilo casual de tocar música que possibilita usar Miis e apenas chacoalhar freneticamente Wii Remote e Nunchuk para fazer barulho. Exato! Soa exatamente como Wii Music. Aqui as possibilidades se resumem a bateria ou guitarra. Na batera o esquema é razoavelmente limitado, sendo que não há uma configuração estilo Drum Mode de Wii Music, com suporte até à Wii Balance Board para pedal, mas obviamente pode-se usar o próprio periférico bateria. A guitarra só com o controle específico. Além de brincar livremente nos poucos estilos disponíveis, dá também para gravar acompanhamentos. Nada revolucionário, mas diverte e descontrai.

BANDAS DE ROCK SÃO AFINADAS E DE CARA FEIA

Ao passo em que a parte sonora de GH: WT ostenta variedade suprema e qualidade de áudio também exemplar - muito em parte graças ao uso de gravações originais - o departamento gráfico é uma lástima.

Nasce mais uma tradição no Wii. Demakes de alta definição ou coisa assim. Basicamente pegar o jogo original concebido para Xbox 360, PlayStation 3 ou PC e ir piorando até que ele rode de maneira satisfatória no Wii. Na tela isso se traduz em modelos tridimensionais patéticos, texturas tão saborosas quanto folha de alface e repetição extrema de animações. Pior: tudo isso com loadings extensos.

É um preço alto a se pagar, mas compensa pelo fato de toda a experiência de simulação musical ter sido traduzida para o Wii, sempre relegado a portes medianos e produções dignas de geração passada. Até mesmo o modo carreira à la World Tour de Rock Band e o detalhado editor de personagens figuram na íntegra.

De maneira geral, delineando assim em poucas linhas as novidades e mudanças do novo Guitar Hero pode até soar que ele não faz jus ao hype que o rodeia. Tomar isso como verdade seria um erro. As poucas adições revolucionam radicalmente a fórmula da franquia - especialmente o Music Studio - e a quantidade de conteúdo é tão gigante e maciça que no gênero de games musicais só encontrará par em Rock Band 2 (ainda a sair no Wii).

Indo mais além, é quase como se fosse o Super Smash Bros. Brawl dos jogos de banda de rock: traz tudo aqui-lo que nós queríamos, melhorado, com muito mais conteúdo e ainda traz novidades tão fantásticas que nós nunca sabíamos que precisávamos ou então jamais imaginamos que um dia realmente nos contemplassem com isso. O visual ridículo e os tempos de loadings gigantescos podem chatear, mas repense e lembre o que compreende o pacote todo e realmente se tornarão falhas mínimas e perdoáveis.

— Claudio Prandoni



FICHA

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Produção: Activision
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

NOTA 9.5

Gráficos: 7,0
Som: 9,5
Jogabilidade: 9,5
Diversão: 9,0
Replay: 10



O SENTINDO-ARANHA não notou que um jogo ruim estava vindo...

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

NA SOMBRA DA MEDIOCRIDADE

Quando jogos de filmes aparecem, geralmente a expectativa cai um pouco por conta da falta de talento do time de desenvolvimento (quase sempre são os piores estúdios), problemas de prazo etc. E quando inexiste a obra do cinema para elevar o hype, somente a licença, não há desculpas para ser mediano. Esse é o problema de Spider-Man: Web of Shadows. Não é um desastre completo, mas é tão meia-boca que até parece de filme.

O primeiro atestado de mediocridade são os gráficos deploráveis. Texturas de asfalto e calçada muito pobres, modelos de automóveis pouco convincentes, sombra horrendamente serrilhada do protagonista... Só que nada chega perto das cutscenes. É como se os vídeos fossem comprimidos para caber em um CD - inadmissível que algo assim apareça hoje em dia. Ao menos, a qualidade baixa do visual e a simplicidade dos cenários é em parte compensada pela interação (vidraças quebram e carros explodem), e por todas as possibilidades no controle do personagem. Sobre o áudio, a dublagem é terrível (em especial do Homem-Aranha, canastrão de tudo), se bem que os diálogos torpes não ajudam.

ARANHA ACROBATA

O maior atrativo de Web of Shadows é que o Homem-Aranha não possui apenas o uniforme azul e vermelho, como também o simbionte negro, e a mudança é efetuada a qualquer instante com o Nunchuk. Com uma, ele é ágil e veloz, com a outra, é poderoso e destrutivo - somente dessa segunda forma ele consegue agarrar e arremessar veículos. Além disso, cada roupa (uma delas é um ser vivo, na verdade) oferece diferentes opções na compra de novos golpes por meio de pontos de experiência. Os combos são liberados aos poucos, conforme o desenrolar do jogo, e estão dispostos como um mapa de OutRun, com diferentes caminhos para prosseguir.

A grosso modo, os comandos funcionam bem. Mexendo o Wii Remote para frente a teia é lançada, e soltada com o A, para que você repita o movimento a fim de viajar pelos ares. O + ativa o senso-aranha: os aliados ficam destacados pela aura azul e os inimigos pela vermelha, mesmo que edificações cubram a visão. Andar nos prédios é sempre divertido (e por bastante tempo, não por poucos segundos como em Prince of Persia), e o Homem-Aranha até corre nessas superfícies se pressionar o C.

As missões são uma mera transcrição de GTA. Nas paralelas, como algumas das propostas por Luke Cage, você detém criminosos de gangues em conflito e conduz enfermos ao hospital. As batalhas contra vilões são criativas, com perseguições emocionantes, mas a maior parte das pelejas se resume ao apertar incessante do gatilho B, sempre com uma câmera lenta que tenta imitar Matrix no golpe final. Uma hora a repetição cansa.

Em resumo, Spider-Man: Web of Shadows é um jogo com boas intenções (a troca de roupa é uma idéia interessante), porém falha pela apresentação meia-boca e repetição de missões. Se fosse um pouco mais caprichado mereceria a sua atenção. No atual estado, entretanto, não compensa.

– Alexei Barros

FICHA

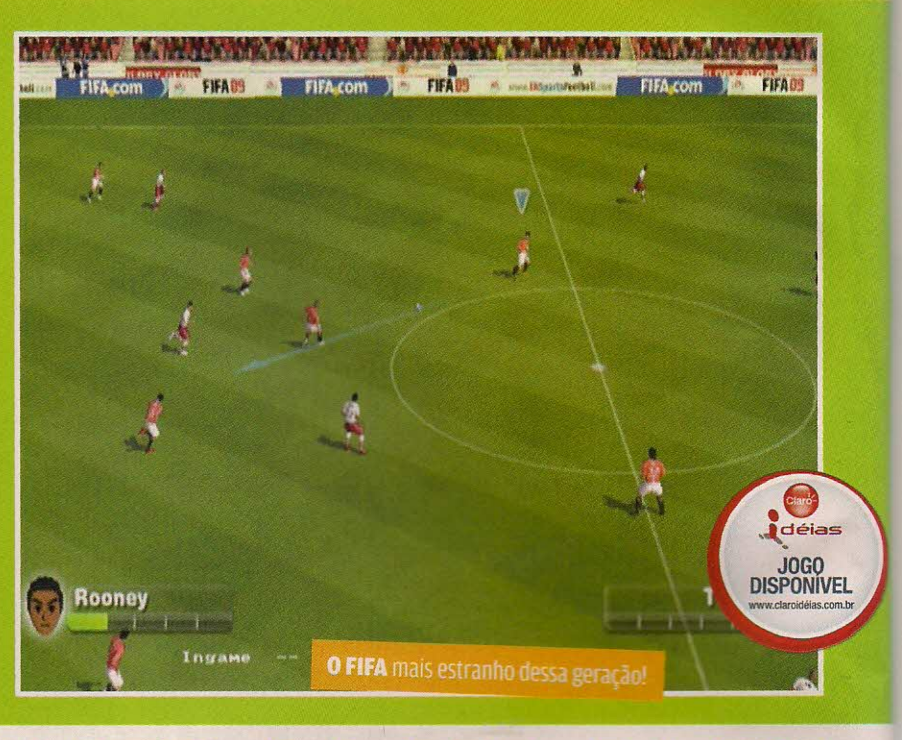
Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Treyarch/Shaba Games
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

NOTA 5.0

Gráficos: 5,0
Som: 5,0
Jogabilidade: 7,5
Diversão: 7,0
Replay: 7,5







O FIFA mais estranho dessa geração!

Claro ideias JOGO DISPONÍVEL www.claroideias.com.br

FIFA SOCCER 09 ALL-PLAY

MAIS CASUAL QUE PELADA COM CHURRASCO

De maneira geral, gamers esporádicos podem ignorar o universo gamístico, mas se gostam de futebol, não resistem a uma partida de Winning Eleven ou FIFA, e pegam fácil a maneira de jogar. Sendo assim, qual o sentido em tornar mais casual a simulação de um esporte universal? A EA Sports viu a necessidade de simplificar o simples em FIFA Soccer 09 All-Play, e o resultado é uma várzea.

Imitar beisebol, tênis e golfe no Wii Remote e Nunchuk é perfeito, porque as ações são feitas com as mãos. Mas adaptar os movimentos com os pés para os controllers foi uma idéia infeliz - exceção feita à cobrança de lateral. Na hora de chutar, mexa o Wii Remote na direção do quadrante, o que, além de estranho, é pouco preciso. O resultado é aleatório, e fica a impressão que os tentos acontecem sem muito esforço. Sem a posse de bola, balance o Wii Remote para dar carrinho. Outra esquisitice. O recurso é útil para roubar a pelota do adversário sem abusar da violência, só que do jeito que se controla você acaba fazendo faltas desnecessárias.

É simples: B corre (com a bola) ou intercepta (sem a bola) e A passa (com a bola) ou alterna o jogador comandado (sem a bola). Se desconectar o Nunchuk, entra em cena o piloto automático, em que se realiza somente passes e chutes no Wii Remote. Toda a movimentação dos jogadores é feita pela I.A. É difícil imaginar alguém que em sã consciência vá jogar assim: é a morte do futebol. Esses comandos valem para o modo All-Play, que, durante as partidas, indica com flechas o atleta mais bem posicionado para receber o passe, e os jogadores impedidos. Mas tem coisa pior.

MODOS DE JOGO

Há o modo Advanced Play, que retira todas as indicações mencionadas acima, e muda a maneira de jogar: o Z passa ser responsável pela corrida (o B continua na interceptação), mas a principal diferença é que a função de pointer é usada para selecionar o jogador a receber a bola. Um horror. Nem tudo está perdido: também é possível usar o Classic ou o GameCube Controller para jogatina convencional. Ainda assim, FIFA 09 Soccer All-Play é mediano: onde estão os detalhes das expressões dos jogadores entre os lances capitais? Cadê juiz e auxiliares?

Além dos futebolistas em reproduções reais, com diversas seleções e clubes (incluindo vários brasileiros), todos com plantéis atualizados, há o Footii Party. Neste, entram em campo versões Mii dos atletas em partidas de oito contra oito numa espécie de modo Arcade. Contudo, não são todos, somente o principal de cada país (Ronaldinho Gaúcho representa o Brasil), e a maneira de jogar é praticamente igual ao modo principal, mas você pode roubar a bola balançando o Wii Remote. Minigames completam o pacote, todos aproveitando o sensor de movimentos: Boot It (chute a gol), Juggling (embaixadinha, quase um jogo de ritmo) e Table Football (pebolim, o mais divertido). Porém, cansam em pouco tempo. Tomara que os jogadores sejam mais comprometidos e menos peladeiros ano que vem.

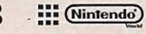
— Alexei Barros

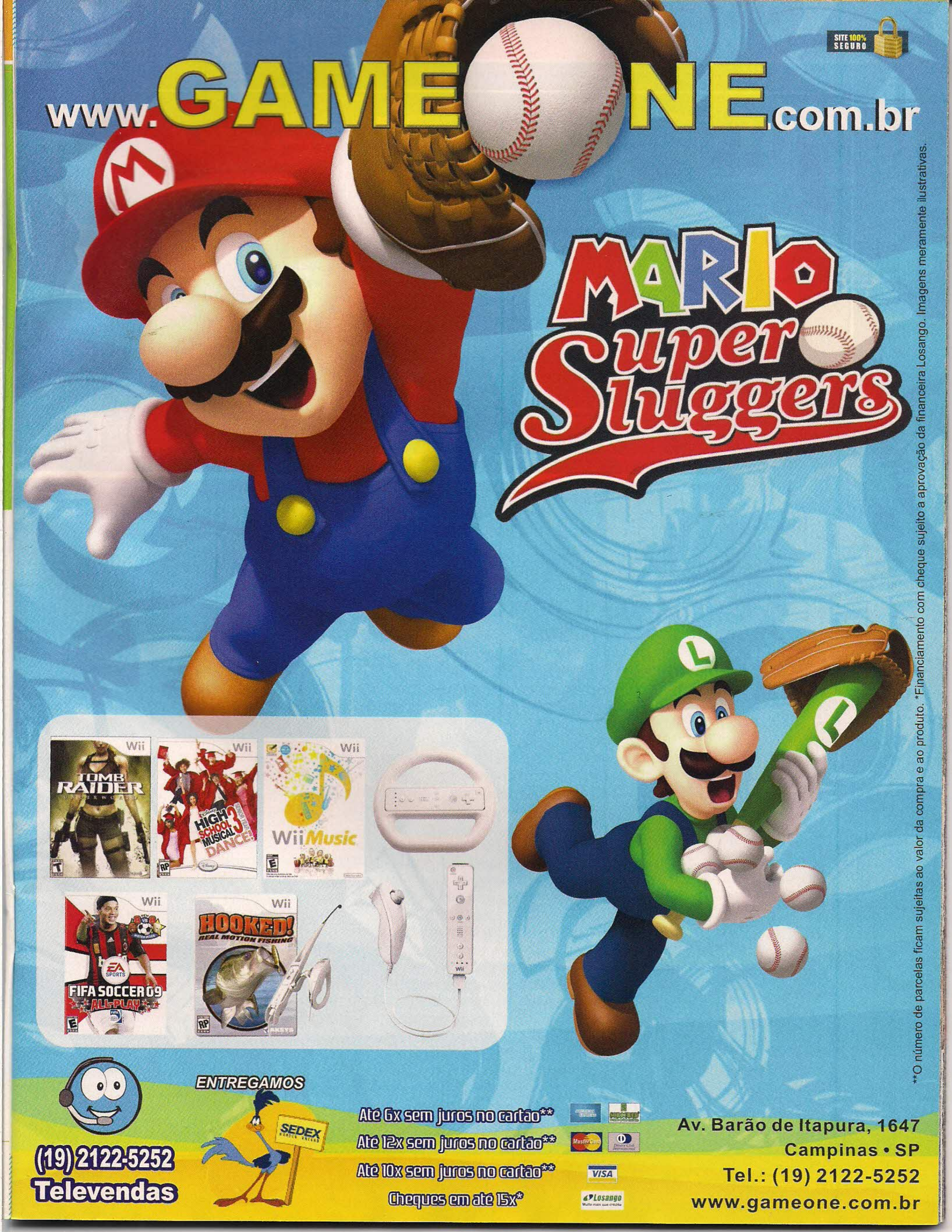
FICHA

Plataforma: Wii
Produção EA Sports
Desenvolvimento: EA Canada
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1-2

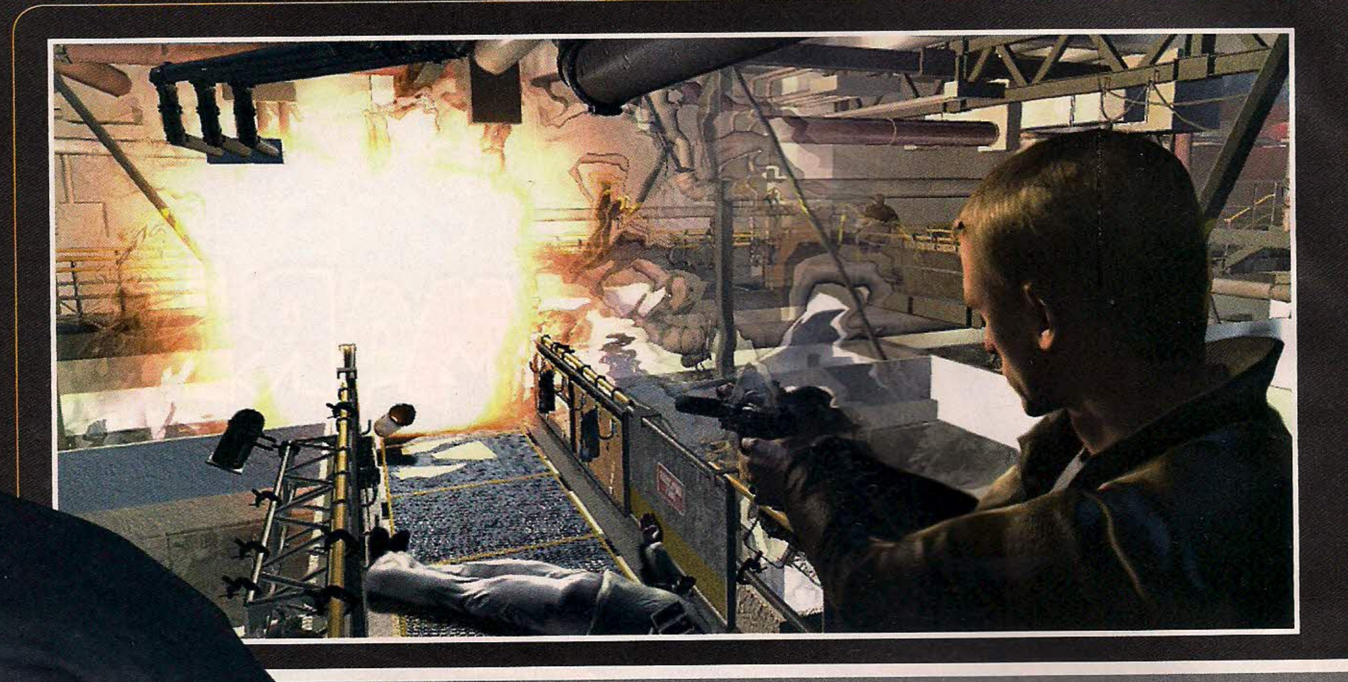
5.5

Gráfico: 6.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.5





SITE 100% SEGURO
www.GAMEONE.com.br
MARIO Super Sluggers
ENTREGAMOS
SEDEX
(19) 2122-5252
Televendas
Até 6x sem juros no cartão**
Até 12x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*
VISA
Losango
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br
**O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque sujeito a aprovação da financeira Losango. Imagens meramente ilustrativas.



007: QUANTUM OF SOLACE

ESPIÃO DE OLHAR (QUASE) DOURADO

Games inspirados no agente secreto a serviço da rainha da Inglaterra carregam um estigma de calibre de ouro - ainda mais nas plataformas Nintendo. Há onzes anos que todo novo jogo do herói têm o mesmo adversário a ser batido: 007 Goldeneye, lançado pela Rare (então ainda Rareware) para Nintendo 64.

O êxito e mérito de um dos maiores jogos de tiro para consoles não apenas é avassalador e incontestável como perdura até hoje. Detalhes como mira automática, elementos stealth e uso de bugigangas mil para criar saudáveis intervalos ao tiroteio frenético são artifícios consolidados por Goldeneye que até hoje aparecem usualmente.

No passado, a EA tentou intensamente suceder no desafio, fosse optando por estilos totalmente novos (que resultou em desastres como Tomorrow Never Dies e sucessos inesperados, tal qual Everything or Nothing) ou até mesmo lançando mão de artimanhas um tanto quanto picaretas, que resultou em Goldeneye: Rogue Agent, que apenas no nome (e só lá mesmo) se aproveita do legado da franquia em âmbito gamer.

Como título de estréia da Activision com a marca 007, Quantum of Solace exibe competência extrema, semeia otimismo para novas edições e consegue se aproximar do mito Goldeneye mais do que qualquer produção da Electronic Arts.

AI, QUE SUSTO!

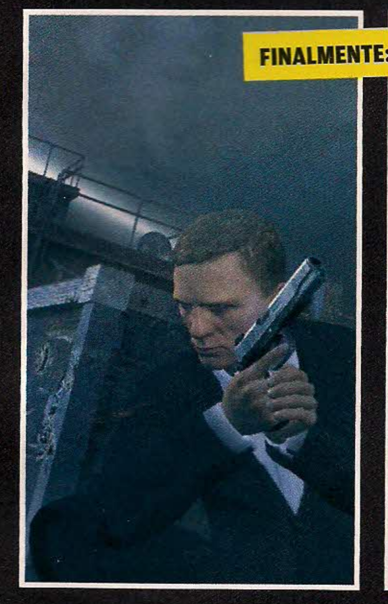
LICENÇA PARA SE DIVERTIR AO ATIRAR

Baseado no longa-metragem novo e homônimo de James Bond, Quantum of Solace traz ao Wii uma versão bem sucedida e simplificada da engine de Call of Duty 4 - que infelizmente não apareceu no videogame branco da Nintendo.

A resposta de comandos é rápida e precisa como bem demanda um FPS e ainda mais no Wii. Se até agora Metroid Prime 3: Corruption e Medal of Honor Heroes 2 dividiam o troféu de melhor experiência de tiro no videogame, agora ganham a companhia também do agente secreto.

Há duas opções de configuração de botões, uma com a combinação Wii Remote + Nunchuk e outra com a carcaça de plástico Wii Zapper. O primeiro combo é melhor pois propicia mais agilidade na mira e cansa menos os braços por permitir mexê-los livremente. Com a Zapper, o que se ganha em maior precisão na hora de atirar é reduzido pelo fato de ambos os braços ficarem em uma posição fixa não lá das mais agradáveis.

Tiroteios com a perspectiva de Bond são o prato




FINALMENTE: Bond retornou com estilo!

principal, mas vêm acompanhados de belas guarnições. Para se esconder e evitar disparos inimigos entra em cena um sistema de cobertura similar ao de Gears of War (que fez escola com esta inovação de jogabilidade no Xbox 360 e PC). Aperte um botão e Bond sorrateiramente se escora na parede; segure o botão de mira para sair do esconderijo, mirar com uma visão sobre o ombro à la Resident Evil 4 e limpe seu caminho. O combate mano-a-mano, por sua vez, é compreendido de um minigame prático e simples: um alvo aparece na tela e deve-se mover uma mira até lá e apertar o A. Funciona, mas cansa pela repetição.

Contudo, o tanto que Quantum of Solace brilha na jogabilidade quase que é totalmente ofuscado pelo visual patético. Compará-lo a Goldeneye seria quase um elogio.

Exageros à parte, o game sofre de uma péssima característica que os títulos multiplataforma do Wii têm apresentado: ambição sem competência. Desenvolvedores buscam apenas adaptar o design de fases da contraparte em alta definição para X360, PS3 ou PC e o resultado é um festival de modelos humanos deploráveis, mal animados e cenários repletos de texturas borradas e serrilhados.

Os caminhos de fases, objetivos e até mesmo posicionamento de inimigos é idêntico em todas as versões. Porém no Wii é tão, mas tão feio que chega a bater uma tristeza. Transparece preguiça e potencial desperdiçado, ainda mais quando vemos que um trabalho de esmero é possível como exibiu Metroid Prime 3: Corruption e tanto promete o tal de The Conduit, agora da SEGA.

O esforço é plausível no sentido de buscar oferecer ao dono do Wii uma experiência o mais próxima possível de quem joga nas plataformas de alta definição. Todavia, fica evidente também que o produto original não foi concebido com as limitações do Wii em mente e isso acaba transparecendo e incomoda.

QUANTIDADE LIMITADA, ONLINE COMPETENTE

Como é de se prever, as missões acompanham de perto o enredo do filme recém lançado de Bond, sendo que algumas animações e até breves excertos jogáveis fazem referência também a Casino Royale, longa-metragem anterior, de 2006.

Infelizmente, toda a campanha single player é relativamente curta, durando de 4 a 7 horas no máximo para jogadores com certa experiência em games de ação. Além disso, algo mais que deve ser ressaltado é a veia pistoleira de QoS – fragmentos de espionagem e movimentação furtiva existem, mas são poucos e dispersos, predominando assim o tiroteio perene.

A boa nova é que aqui a aventura não acaba quando termina e o modo multiplayer oferece diversão de qualidade aos montes. Usa o já famigerado e pouco amado sistema de Friend Codes e oferece emocionantes partidas para até 12 pessoas em ambiente online por meio da Nintendo Wi-Fi Connection.

Denotando o grande esforço marcante do game (ainda que com falha crítica no visual) as opções de jogo aqui são muitas e criativas. Claro, contamos com os mata-mata tradicionais, mas a galera da Activision se aproveitou bem do carisma e tradição de Bond para criar opções originais, a exemplo do Bond Versus, em que um jogador é 007 e só pode viver duas vezes (como diz o nome de um dos filmes dele) na luta contra uma equipe de seis inimigos, ou o Golden Gun, em que prevalece a disputa pela mítica arma dourada que mata com um tiro apenas.

Para fechar o pacote com maestria e realmente tentar ao menos bater no ombro de Goldeneye, faltou a Quantum of Solace um modo de história mais extenso e criativo (problema debitado em parte ao enredo não lá tão inspirado do filme) e também uma dose de extras e truques para apimentar as missões e propiciar maior valor replay.

Ausências sentidas, mas que não tiram o brilho. Naquilo que se propõe QoS realiza tudo com grande êxito (tirando, novamente, os gráficos feiosos), estabelecendo-se como um dos jogos de tiro mais divertidos para Wii.

– Claudio Prandoni



FICHA

Plataforma: Wii
Desenvolvimento: Beenox
Produção: Activision
Gênero: Tiro em primeira pessoa
Número de jogadores: 1-12 (online)

NOTA 8.5

Gráfico: 6,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 8,5
Replay: 8,0


GRIEVOUS tem muitos braços e pouca habilidade





STAR WARS: THE CLONE WARS - LIGHTSABER DUELS

SABRE DE LUZ FALSIFICADO

A animação The Clone Wars rendeu bastante para a LucasArts. Primeiro com o lançamento de Star Wars: The Force Unleashed, que apesar de não ser baseado no longa-metragem serviu como "abre ala" para renascer a paixão dos gamers pela franquia. Depois de enfrentarmos muita ação com o Aprendiz e sua trama cheia de reviravoltas, eis que surge os dois games propriamente baseados em The Clone Wars: Jedi Alliance no DS e Lightsaber Duels no Wii.

No Wii, tudo o que você vai fazer é lutar. Lembra do Duel Mode de The Force Unleashed? É mais ou menos aquilo, só que sem tantas possibilidades de combos, com um cenário apenas lateral mais fechado e a possibilidade de enfrentar um amigo no multiplayer, ou a própria Inteligência Artificial do jogo.

Cada luta tem de dois a três rounds, como qualquer jogo tradicional de luta um-contra-um. Porém cada round parece que dura uma eternidade e é um verdadeiro exercício de resistência para seus braços. A parte boa é que, como as lutas sempre seguem o ritmo do filme, o ambiente do confronto parece estar vivo - você pode estar dando espadadas frenéticas na padawan Asoha enquanto no fundo há uma terrível luta contra uns monstro gigante sendo travada.

Outro ponto legal é que no final de cada round sempre acontece uma pequena cutscene que leva o seu personagem para outra área do cenário, dando uma falsa impressão de ação que de certa forma convence.

O TÉDIO DA CASUALIDADE

Mas os elogios param por aqui. Lightsaber Duels é uma prova viva de como um jogo baseado em filme muitas vezes corre o sério risco de se tornar extremamente limitado e entediante. A idéia de usar o Wii Remote como sabre de luz, obviamente, é legal, só que seria muito melhor se pudemos usar o acessório MotionPlus. Você tem, para cada personagem, uma lista de meia dúzia de combos, todos baseados por movimentos com os controllers, mas em poucos minutos você vai apenas balançar o braço aleatóriamente até cansar - o que, acredite, acontece com muita facilidade.

O problema de interpretação de movimentos não é o único. Tudo bem, é válido você assistir cenas da animação dos cinemas enquanto transita entre uma luta e outra no modo Story, mas a grande verdade de Lightsaber Duels é que ele não tem nada mais para se fazer. É um "joguinho de lutinha" que seu braço vai ficar dolorido em pouco tempo, nada mais alem disso.

Experimente colocar uma criança na frente da TV e ela vai adorar chacoalhar euforicamente o Wii Remote enquanto se movimenta com o direcional do Nunchuk. Mas até ela vai se cansar depois de poucas lutas. Os personagens são muito parecidos entre si e não há nada que motive alguém a ficar martirizando o braço para detonar o adversário com o sabre de luz.

Star Wars: The Clone Wars - Lightsaber Duels é uma boa idéia que não soube ser aproveitada, pecando principalmente na jogabilidade repetitiva e falta de conteúdo. Dá para se divertir por um tempo se você levar para o lado descompromissado da moeda, só não espere reviver as lutas alucinantes dos filmes Star Wars.

– Odir Brandão


FICHA

Plataforma: Wii
Produção: LucasArts
Desenvolvimento: Krome Studios
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-2

NOTA 6.0

Gráficos: 8.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 6.0
Replay: 4.0





CRASH encontrou um novo lar na Nintendo





CRASH: MIND OVER MUTANT

O RETORNO DO MARSUPIAL

O personagem Crash está de volta em Mind Over Mutant, uma seqüência do jogo Crash of the Titans, lançado no ano passado. No novo jogo, Dr. Neo cortex retorna para inventar um aparelho que controla mutantes e bandicoops, moradores da ilha.

Todos são contagiados pela terrível máquina, com exceção de Crash e mais alguns outros, então já deu para adivinhar pra quem sobrou salvar o mundo de novo, né? Em decorrência desse fato, o jogo é repleto de ação e combates contra vilões lendários da série de jogos do Crash, como Dr. Nitrus Brio e o próprio Dr. Neo Cortex.

O mundo do jogo é bem vasto, porém ele não pode ser explorado livremente em passeios que calham em alguma missão. O jogo só avança e desenvolve se você realizar as missões em uma seqüência, o que acaba sendo um pouco trabalhoso. Se o jogador não prestar atenção, poderá passar batido por determinado ponto que continha uma tarefa a ser cumprida, e terá que voltar atrás no jogo para que a missão seguinte possa ser aberta. Como disse, é um mundo grande e você acaba perdendo um pouco de tempo para voltar tudo e realizar a missão que precisa ser feita.

CARISMA SEM VARIEDADE

Outra desvantagem do jogo é a câmera estática. Você não pode controlá-la, o que acaba sendo um pouco chato visto que o mundo a ser percorrido é enorme e você não tem como espiar por onde serão seus próximos passos, é só seguir em frente e esperar que tudo dê certo e você não tenha deixado nenhuma tarefa para trás.

Mas o jogo também tem seus momentos engraçados. As cutscenes que contam a história para o jogador são inspiradas em desenhos clássicos americanos e japoneses, como South Park e Dragon Ball.

No Wii, o giro do Crash, sua marca registrada, é ativado ao chacoalhar o controle. O personagem que já possuía movimentos muito legais em seu jogo anterior, como o salto duplo e chute, trouxe mais novidades para Crash: Mind Over Mutant. Entre os novos movimentos está a habilidade de desviar de ataques, cavar para poder passar por alguns obstáculos e subir em paredes, onde o jogador precisará apertar o botão Z do Wii Remote para se soltar dela.

Crash: Mind Over Mutant é um jogo divertido, que se assemelha muito ao seu antecessor na série, porém com algumas mudanças em relação ao vasto mundo. Crash não traz nenhuma grande novidade, mas pelo menos o jogo garante algumas risadas.

– Carla Rodrigues



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Vivendi Games
Desenvolvimento: Radical Entertainment
Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 1

Gráficos: 5,5
Som: 7,0
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 6,0
Replay: 5,0

NOTA 6.5







HADOUKEN! Ei, isso é do Street Fighter!

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

FANTÁSTICO EMBATE NINJA, MAS SEM REVOLUÇÃO

Em pouco mais de dois anos, temos nada menos do que o quarto lançamento da série Naruto: Clash of Ninja, se considerarmos as versões americanas: Clash of Ninja 1 e 2 para GameCube (ambos de 2006), Clash of Ninja Revolution (2007) e agora o 2 para Wii. Com isso em mente, é difícil imaginar que haja tempo o suficiente para introduzir novidades substanciais no novo jogo. É um caso típico de mais do mesmo, em que a continuação tem cara de expansão. E olha que Naruto: Clash of Ninja Revolution 2 é o primeiro feito especialmente para os Estados Unidos. Na verdade, pouco importa, pois é uma fórmula que os fãs da franquia de Masashi Kishimoto já estão acostumados.

Totalizam-se 35 personagens, sendo que aqui debutam sete, levando em conta também as iterações japonesas: Kagura, Bando, Baki, Towa, Komachi, Yugao Uzuki e Kurenai Yuhi. Além disso, os lutadores foram balanceados para evitar discrepâncias nas lutas. Os combos e mesmo os danos causados pelas seqüências de golpes sofreram reajuste para privilegiar o equilíbrio entre os combatentes. Uma novidade para as versões ocidentais, que havia estreado em Naruto Shippuuden: Gekitou Ninja Taisen! EX 2, é a possibilidade de ganhar chakra ou então temporariamente aumentar o poder de ataque por meio dos selos com as mãos (gestos que formam figuras de animais). O sensor de movimentos é aproveitado no ataque, mas é opcional. Mesmo com o Wii Remote e o Nunchuk dá para usar os botões. Também é possível jogar com o GameCube Controller, e até o Rumble funciona. Sobre as arenas, há 15 no total, e apresentam elementos destrutíveis. Você pode ativar ou não a transição entre áreas e os obstáculos.

IGUAL AO ANIME

No Story Mode, situado no momento em que Sasuke deixa a Leaf Village para receber mais poder de Orochimaru, cutscenes entremeiam as lutas. Uma pena que a narrativa seja simples, com animações em tempo real, porém a dublagem nos diálogos é competente no Vs Mode, entre outros, também há o Score e o Time Attack para uma sucessão de dez lutas com a obrigação de ganhar mais pontos ou vencer o mais rápido possível, respectivamente; Mission List, em que há uma dezena de missões para cada personagem vencer batalhas sob determinada circunstância; e o Multi Match para até quatro trocarem sopapos simultaneamente, formando equipes ou não.

O visual não passou por grandes avanços em relação ao predecessor. Não é um Okami, mas o efeito cel-shading empregado nos detalhados personagens é sensacional. E as arenas possuem uma incrível sensação de profundidade – há agradáveis cenários bucólicos. A novidade nesse quesito é a implementação do formato Widescreen 16:9 e suporte à resolução 480p, algo que vem se tornando padrão em jogos de Wii, e deveria existir desde o primeiro. Enfim, para essa iteração a falta de verdadeiras revoluções não fez falta, mas até quando a fórmula do combate ninja vai se manter atraente?

– Alexei Barros



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Tomy Corporation
Desenvolvimento: Eighting
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 7,5
Som: 7,5
Jogabilidade: 7,5
Diversão: 8,0
Replay: 9,0

NOTA 7.5







ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

MEUS AMIGOS ANIMAIS

A série Animal Crossing se tornou famosa por oferecer, basicamente, possibilidades. Inicialmente, a possibilidade de criar uma vida virtual, conviver com personagens, ser "real" em um mundo que, por mais virtual que seja, existe, vive e evolui como um real. Mas pensando por um lado mais divertido, tínhamos a possibilidade de conversar com animais que, diferente de seus correspondentes da vida real, andam em duas patas e, claro, falam. E se isso não é uma possibilidade genial, eu não sei o que é.

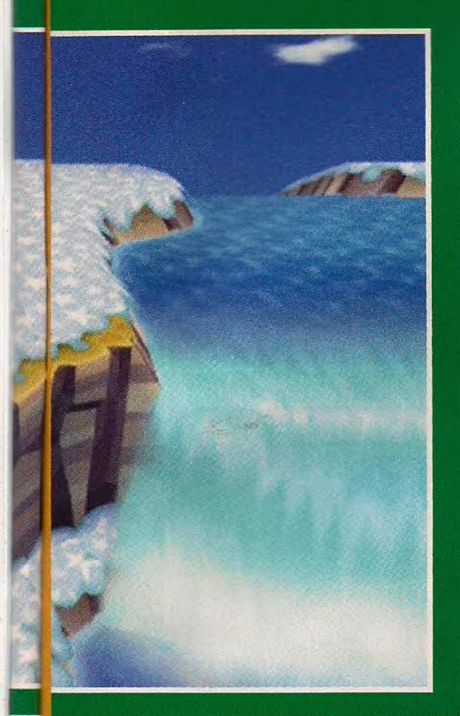
Falando sério, é até difícil explicar para quem não conhece o que é Animal Crossing. A idéia é basicamente a seguinte: você acaba de se mudar para um pequena vila habitada por animais, sendo você o único ser humano do lugar. E lá você faz tudo que faz na vida real, mais ou menos. Em um clima simples e descontraído, você trabalha; constrói, reforma e expande sua casa; compra roupas, móveis e objetos de decoração; planta; pesca; caça insetos; cava fósseis; cuida de jardins e mais um monte de atividades que não daria para explicar em um review só. Vale lembrar que TUDO é personalizável. Suas roupas, sua aparência, sua casa, sua vila. Tudo.

SIMULAÇÃO SEM FIM

Mas mais importante do que qualquer uma delas é a convivência. No mundo de Animal Crossing, você faz amizade com os habitantes de sua vila. Eles se lembram de você, interagem com você. Se você disse alguma coisa a eles, irão se lembrar na próxima conversa. Lhes dê um presente ou mande cartas e conquistará uma amizade maior, e você poderá conhecê-los melhor. Quando eu disse que tudo é personalizável, isso incluiu os relacionamentos - como há memória das conversas com os personagens, suas respostas irão ditar os relacionamentos. Imagine num dia ganhar um apelido de um vizinho, que não esquecerá mais dele. Imagine que seus vizinhos terão lembranças de outras vilas e usuários que conheceram.

Muita coisa, não é? Mas não é só isso. O ponto forte do "real vira virtual que vira real" é a interação com seus amigos ou família da vida real. Animal Crossing permite a criação de quatro personagens por jogo. Ou seja, tudo que for alterado em sua vila por um jogador, todas as relações, todas as mensagens, será refletido no jogo dos outros. Some a isso a possibilidade de jogo online e partidas compartilhadas e você tem uma infinidade de possibilidades, incluindo visitar vilas de amigos - completamente diferentes das suas - e trazê-los para a sua, o que garante novos personagens, itens e, claro, possibilidades para seu jogo.

Mas ainda não acabamos o papo de possibilidades: Em Animal Crossing, o tempo é real. Ou seja, se você estiver jogando às 10:00 da manhã, o game estará às 10:00 da manhã. Da mesma maneira, se você resolver jogar de madrugada, assim esta-

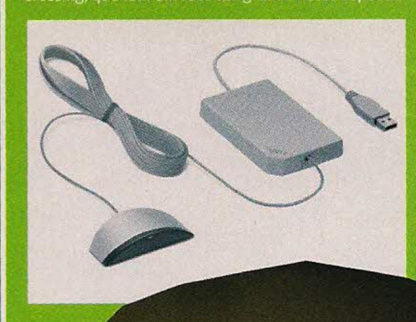






FALA QUE EU TE ESCUTO

City Folk marca a estréia de um acessório genial para o Wii - o WiiSpeak. Acoplado acima da Sensor Bar, o aparelho é um microfone que capta todos os sons de sua sala de jogo - e da de outros jogadores a quem você estiver conectado. Ou seja - você não vai precisar de um headset, fones de ouvido ou um microfone para falar com seus amigos enquanto joga. Basta falar em voz alta como se eles estivessem a seu lado. Isso adiciona uma profundidade nunca vista à jogabilidade multiplayer, principalmente no caso de Animal Crossing, que tem um foco tão grande nesse aspecto.



rá o mundo de seu jogo. Que diferença isso faz? Muita: Além dos eventos do dia-a-dia - e aqui entra uma complexa rede de hábitos e relações dos personagens - há horários de lojas e até mudanças na natureza: colecionadores de insetos não encontrarão insetos de hábitos noturnos de dia, e assim por diante. Não só as horas, mas os dias e meses fazem diferença, trazendo suas estações e respectivas festas. No outono temos nozes, folhas secas e Hallowee, na primavera temos flores, frutas e abelhas.

UM MUNDO SÓ SEU

Assim, jogar Animal Crossing é uma experiência de longo prazo. A maneira que você joga depende de você: pode jogar de vez em quando, pode acompanhar todos os dias a evolução de sua vila e as mudanças da vida no game - a escolha é sua. Não é um game com fases, pontos de experiência ou levels de personagem. E também é infinito. Sério. Não há uma maneira de "terminar" o jogo. Claro, existem objetivos dentro do game - ter uma boa classificação de casa, de vila, ou pescar todos peixes, capturar todos insetos etc. - mas não é algo cobrado.

Tudo isso que acabei de descrever explica Animal Crossing. Mas não explica Animal Crossing: City Folk. Acalme-se, caro leitor, não jogue sua revista pela janela. Você não perdeu seu tempo lendo sobre o game errado. O fato é que a fórmula básica (por mais complexa que seja, não é errado chamá-la de básica) é a mesma que os games anteriores. Agora temos várias outras novidades, que não param em gráficos e sons aprimorados (mas que continuam tão simpáticos e cativantes quanto antes).

A grande novidade é a que o título já diz: a cidade. Você agora pode visitar a cidade, deixando de lado um pouco da vidinha rural que marcou a série. Lá, a palavra-chave é outra vez "possibilidade": novas lojas, shows, jogos, salões de beleza e tudo mais que você pode esperar de uma cidade grande.

Agora imagine o que isso leva para a jogabilidade multiplayer. Ou melhor, imagine o que isso leva para a jogabilidade multiplayer ONLINE. Usando a conexão Wi-Fi do Wii, você pode se conectar a amigos e, além de todas as atividades e competições tradicionais à série, curtir passeios pela cidade, fazer compras e, mais importante, conversar. Sim, conversar mesmo, em voz alta, sem ter que digitar em teclados virtuais demorados e complicados. Isso, claro, desde que você compre o pacote do game que inclui o novo acessório WiiSpeak. Diversão eterna offline ou online e recomendado para gamers pacientes.

— Rodrigo Ortiz



CABEÇA DE PIRULITO aos montes em Animal Crossing

OURO

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Simulação Social
Número de jogadores: 1-4

NOTA 9.5

Gráficos: 9.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 9.0
Replay: 10







Wii VS. DS

Embora os jogos são completamente diferentes, o roteiro segue os mesmos moldes baseado no filme e animação The Clone Wars. Mas por que diabos a LucasArts fez um jogo ruim para o Wii e muito bom para o DS? George Lucas é visionário, mas apelou muito nos últimos tempos.

YODA tem olhos de cachorro pidão

STAR WARS: THE CLONE WARS - JEDI

MOSTRE O VERDEIRO JEDI DENTRO DE VOCÊ

Star Wars: The Clone Wars é a nova série animada da LucasArts. Primeiramente lançada como filme, a história dos episódios acontecem entre os Episódios II e III dos longas metragens. Para aproveitar a ocasião, a empresa de George Lucas não poupou esforços para levar esta saga além da TV e dos cinemas. Novos jogos são fatores para atingir o público mais jovem, que pouco sabe sobre Star Wars, e também presentear os antigos fãs.

Dito e feito, tudo começou com o bom jogo Star Wars: The Force Unleashed e, logo em seguida, Star Wars: The Clone Wars. Este último, na versão para o Nintendo Wii, é um jogo para acabar com os seus amigos ao estilo de Luke Skywalker, usando o Wii Remote como sabre de luz. Por outro lado, The Clone Wars para o Nintendo DS é uma temática completamente diferente do Wii. Além de incorporar um dos jedis no game (Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Mace Windu, Ahsoka Tano - a padwan que surge para ajudar Anakin -, Plo Koon e Kit Fisto), você precisa resolver pequenos enigmas durante as fases, vasculhar cada canto dos ambientes em busca de itens e, lógico, lutar com o sabre de luz.

FIGHT: Wii 0, DS 1

Ao contrário do que acontece no jogo para o Wii, que só tem brigas por espadadas, aqui no DS, além disto, o game faz o jogador pensar e, principalmente, entender a história para um melhor compreendimento dela. Jogar por jogar e detoná-lo não será legal. O bom deste jogo, além de sua estrutura bonita para cada ambiente e batalhas com sabre de luz, é entender o que se passa nesta Guerras Clônicas. A República está ameaçada por Conde Dookan e as Nightsisters, que são feiticeiras que têm a Força e habilidades com sabre de luz. Eles farão de tudo para derrubar a República e você, como um jedi no game, terá que desvendar todo este mistério, lutar e acabar com cada um deles; o Conselho Jedi lhe agradece.

Durante todo o jogo, você controla apenas um Jedi, mas haverá outro como parceiro. Ao longo das fases, usa-se a tela sensível ao toque do DS para mover os personagens, se safar de armadilhas, pular, defender, duelar com sabre de luz e muito mais. Conforme se avança no jogo, o gamer também aprenderá algumas novas habilidades, principalmente golpes com sua espada brilhante para se dar bem contra os seus inimigos.

The Clone Wars é um game para os novatos fãs de Star Wars aprenderem um pouco mais sobre este universo gigantesco. Um jogo para alegrar qualquer antigo xiita.

– Rodolfo Braz



FICHA

Produção: LucasArts
Desenvolvimento: LucasArts Singapore
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: ação
Número de Jogadores: 1-2

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 7.5

FIFA SOCCER 09

A MELHOR PELOTA DE TODAS

FIFA 09 para Nintendo DS é surpreendentemente bom. Se voltarmos no tempo e lembrarmos da versão 06, é difícil dizer que se trata da mesma série. A evolução foi tão grande que, ao comparar, os jogos parecem ser de plataformas diferentes. E não é exagero.

A edição do ano passado estreou uma nova engine; mais rápida, bonita e melhor acabada. A versão deste ano aperfeiçoou o que já era bom. O resultado? Partidas rodando a 60 quadros por segundo, jogabilidade agradável e funcional, e o melhor: visuais lindos.

Com o limite de hardware do DS, é difícil imaginar um jogo que consiga colocar 22 jogadores e um campo em 3D em uma tela pequena como a do portátil. Não há como negar que isso é um verdadeiro desafio. Mas parece que a EA acertou mesmo na engine.

A jogabilidade recebeu alguns retoques, com destaque para uma barra que mede a força dos cruzamentos e passes com muito mais precisão. O toque de bola também foi aprimorado, sendo muito mais intuitivo e preciso passar a pelota durante a partida.



JOGO PEQUENO, mas com futebol de primeira

O modo Be a Pro chegou ao portátil, um ano após estrear nos consoles. A câmera "na vertical" impressiona pelos lindos gráficos. Mas o tamanho da tela do DS impede que a experiência de controlar apenas um jogador seja mais agradável. Em vários momentos ficamos perdidos no campo tentando saber o que estava acontecendo.

Os modos de multiplayer local e online são simplesmente sensacionais. Não é exagero dizer que talvez seja um dos melhores do DS.

O único grande defeito de FIFA 09 é a falta de um modo com progressão mais aprofundada, algo como um Carrer Mode ou Master League.

— Lucas Patricio





FICHA

Produção: EA Canada

Desenvolvimento: Electronic Arts

Gênero: esportes

Número de Jogadores. 1-4

Gráficos: 9.5

Som: 7.0

Jogabilidade: 8.5

Diversão: 9.0

Replay: 7.0

NOTA 8.5



DRAGON BALL ORIGINS

A NUVEM VOADORA, VOCÊ E O MUNDO

Você provavelmente não deve se lembrar, mas ouve uma época da história dos games em que ter um bom game da franquia Dragon Ball (seja para qual plataforma fosse) era praticamente impossível. Foi preciso a Namco Bandai, em parceria com a Atari, assumir o visual cel-shading e criar o primeiro game de luta da franquia que prestava: Dragon Ball Z Budokai.

De lá pra cá, a produtora soube dar um novo rumo às aventuras de Goku e seus amigos Saiyajins, desenvolvendo e aperfeiçoando seus games de luta e, por que não, algumas investidas em cardgames e jogos de ação com sistema de RPG. Porém, o que a Atari fez com Dragon Ball Origins quebrou todos os preceitos de que era impossível fazer um bom jogo de ação que conseguisse seguir fielmente a história do mangá e do anime criado por Akira Toriyama.

PEQUENO, INOCENTE E DIVERTIDO

Origins, como diz o próprio nome, resume-se unicamente na primeira saga de Dragon Ball, quando Goku, ainda criança, conhece Bulma e juntos partem na aventura em busca das sete esferas do dragão. Como curiosidade, apesar de Dragon Ball ser uma franquia que tem mais de 50 games (leia nosso Box), este é apenas o segundo jogo da franquia a contar apenas a história da primeira saga.

E se você, assim como eu, é fã fervoroso das aventuras de Goku, sabe que a primeira saga compreende exatamente 153 episódios do anime que se estende por toda infância do jovem Goku, aprendendo a entender seus poderes misteriosos (explicados apenas na saga Z), como a sua transformação para macaco gigante em lua cheia (o Oozaru, explicado por Vegeta em Z), passando pelo treinamento com o Mestre Kame, o primeiro torneio Budokai, até a luta com Piccolo já na fase final da saga com Goku adolescente.

Por si só, a história da primeira saga Dragon Ball já sustenta todo game. Estamos falando aqui da saga mais inocente e divertida da criação de Toriyama. Mas para nossa alegria, o esquema de jogo é o grande trunfo deste Dragon Ball.

PARECE ZELDA, MAS NÃO É

Em resumo, Origins busca inspiração em The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (também para DS) no sistema de jogabilidade e batalha. A começar pelo controle: você até pode usar os direcionais e os botões do portátil, mas tudo fica mais fácil e intuitivo usando simplesmente a stylus na tela de toque. Assim como em Zelda, basta mover a caneta para que Goku se mova pela direção desejada. Seqüências de golpes e combos também podem ser executados. Com o uso do báculo sagrado (sua principal arma nos primeiros episódios) você pode criar uma série de combos especiais para diferentes oponentes.

Nas fases em que o objetivo é encontrar a esfera, basta acessar o

DRAGON BALL NO MUNDO PORTÁTIL

Ao lado do nosso amigo Mario, Goku é, seguramente, um dos personagens que mais fez participações em games de praticamente todas as plataformas. Nos portáteis da Nintendo, DB Origins é o 12º título da franquia Dragon Ball. Além dele, apenas Dragon Ball Advanced Adventure focou na primeira saga de Goku ainda criança. Após terminar Origins, por que não correr até uma loja de games usados e procurar um ou mais destes games:

- Dragon Ball Z: Goku Hishouden - GB, 1994
- Dragon Ball Z: Goku Gekitouden - GB, 1995
- Dragon Ball Z Collectible Card Game - GBA, 2002
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku - GBA, 2002
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku 2 - GBA, 2003
- Dragon Ball Advanced Adventure - GBA, 2004
- Dragon Ball Z: Supersonic Warriors - GBA, 2004
- Dragon Ball Z: Buu's Fury - GBA, 2004
- Dragon Ball GT: Transformation - GBA, 2005
- Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 - DS, 2005
- Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu - DS, 2007









FACILMENTE um dos melhores jogos do DS!

radar para ter uma posição exata em que ela se encontra. Goku também pode usar a nuvem voadora em algumas missões que exigem mais velocidade do que força física. O jogo assume uma perspectiva diferente se assemelhando à franquia Star Fox. Em muitas fases, uma série de puzzles e desafios para serem solucionados servem como tempero na aventura.

Por falar em episódios, tudo aqui foi dividido de forma organizada e igual ao mangá. Portanto, espere por muitos episódios divididos por capítulos e mais capítulos. No menu principal, você pode comprar itens como tofú e sopa para recuperar sua vida durante uma missão, ou também armas para Bulma (que estará sempre ao seu lado mais atrapalhando do que ajudando, claro). Se não bastasse, uma série de itens secretos para encontrar pelas fases (ou comprar na mesma lojinha) fazem a festa na lista de extras.

Voltando ao visual do jogo, confesso que em um primeiro momento ao saber que o jogo seria completamente 3D, fiquei desanimado, já que não são muitos os jogos de DS que conseguem trazer bons gráficos tridimensionais. Mas paguei com a língua já nos primeiros dois minutos de jogo. Minutos que compreendem unicamente a abertura do game. Sim, você não leu errado. Se você acha que a Square Enix é a campeã em fazer aberturas gigantes, você precisa ver o que a Atari fez com Dragon Ball Origins. Em mais de dois minutos, você confere toda singularidade que a primeira saga da franquia tem e, apesar dos gráficos 3D, fica claro que a arte criada por Akira Toriyama continua impagável e fidedigna ao original, que vimos desde o final da década de 80.

TEMOS QUE PEGAR, AS ESFERAS DO DRAGÃO

Não é preciso falar que em Dragon Ball, o objetivo principal dos personagens é encontrar as sete esferas do dragão para invocarem o dragão Shen Long que realiza qualquer desejo. Em Dragon Ball Origins, Goku, Bulma, Yamcha e seus amigos viajam juntos pelo mundo à procura das esferas com a ajuda do Radar do Dragão. É impressionante o quanto Origins consegue agradar aos fãs da franquia e, principalmente, ser um jogo honesto para os mais jovens. E não falo de um jogo simples (as batalhas com os chefes, por exemplo, exigem muita perícia nos comandos e estratégia com cautela), falo de um jogo na medida certa para jogadores de todas as idades.

Neste final de ano o DS recebeu muitos games que merecem ser jogados (Sonic Chronicles e Disgaea, por exemplo). Mas Dragon Ball Origins me fez dar uma pausa em todos estes games para curtir uma das aventuras mais divertidas que eu já li, assisti e, claro, joguei.

– Ricardo Farah



FICHA

Produção: Atari
Desenvolvimento: Game Republic
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Ação
Jogadores: 1



Gráficos: 10
Som: 9,0
Jogabilidade: 9,5
Diversão: 10
Replay: 8,0

COMPRE ANTES que o gigante faça panqueca de Shanoa

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

A MAIS BELA AVENTURA DA SÉRIE PARA DS

Vou começar essa análise pelo fim: compre Order of Ecclesia. O terceiro episódio da série Castlevania para o Nintendo DS é uma aventura indispensável para quem é fã ou gosta de encarar bons desafios. E eu falo de verdadeiros desafios.

Antes de explicar o porque Order of Ecclesia é um dos jogos mais desafiantes do portátil, vou apresentar a você a bela Shanoa, heroína e protagonista do game. Shanoa não é uma Belmont, tradicional família caçadora de vampiros e, portanto, não pode usar armas mágicas. Mas em compensação, a linda guerreira manipula magias por meio de tatuagens chamadas glyphs.

A história se passa no começo do século XIX, quando a família Belmont desaparece. Grupos em todo o mundo são formados para combater a nova encarnação de Drácula, a Order of Ecclesia é uma dessas organizações. Shanoa é a escolhida para receber os poderes mágicos necessários para enfrentar o vampiro maligno, mas uma traição acontece e a guerreira precisa recuperar seus poderes antes da batalha final.

A qualidade do enredo, como já se esperava, não mudou; continua muito boa. Mas a principal mudança de OoE em comparação aos últimos jogos da série é o sistema de fases. O clássico Symphony of the Night, de PSOne, eternizou o modelo de se aventurar no enorme castelo de Drácula, repleto de salas e locais escondidos em um enorme mapa. Desta vez o jogador terá vários cenários separados para explorar. Ao ir passando por eles, novas fases são liberadas.

NOVIDADES PASSADAS

Essa modificação torna o jogo mais linear, já que não é preciso passar várias vezes pelos mesmos locais para avançar na história do jogo. Não que isso seja ruim, mas para quem estava acostumado à exploração maciça de cada cantinho do enorme mapa, essa alteração pode acabar sendo um pouco estranha no começo. Vale lembrar que quem jogou os primeiros games da série, antes de Symphony of the Night, vai perceber que muito desse novo sistema foi inspirado nos antigos jogos. E isso é bom.



MAIS BONITO que isso só no... Wii!







São mais de 20 fases com temáticas completamente distintas. Você vai derrotar monstros em florestas, cavernas, navios abandonados, calabouços e, claro, castelos. Todos os cenários, mesmo que lineares, possuem um design muito caprichado, com detalhes em todos os cantos.

Durante a aventura, Shanoa encontrará personagens aprisionados. Eles são moradores da vila de Wygol, que para retribuírem o favor, voltam para casa e oferecem alguns serviços, como venda de itens e equipamentos. Por isso sempre que encontrar algum desses pobres moradores pelo caminho, não deixe de ajudá-los.

TATUAGEM DO PODER

O sistema de glyphs permite que você equipe até três magias ao mesmo tempo. As combinações de poderes permitem pequenos combos, tornando maior o desafio de descobrir quais magias funcionam melhor em conjunto.

Mas em comparação com o elogiado sistema de Souls de Aria of Sorrow (GBA) e Dawn of Sorrow (DS), fiquei com a impressão que faltou um pouco de elasticidade e até mesmo variedade nas magias de OoE.

Na verdade essa versão pega emprestado várias características da série Sorrow. Boa parte dos glyphs são encontrados após derrotar inimigos. É uma pena que não exista um sistema de evolução de glyphs, como acontecia com as Souls em Sorrow, mas o sistema de combos também é bem interessante.

Em cada um dos braços de Shanoa você pode equipar um glyph diferente, geralmente em forma de armas. Cada braço representa um botão de ataque. Nas costas da personagem um glyph também pode ser equipado, só que esses são magias com efeitos mais variados e defensivos.

DESAFIADOR

Agora voltemos ao começo: Order of Ecclesia é difícil. Até mesmo os jogadores que se consideram veteranos em Castlevania vão ter muito trabalho para conseguir passar de alguns mapas e, principalmente, de alguns chefes, que estão absurdamente apelões. E isso também é bom.

Um dos mestres, um caranguejo enorme, foi um dos inimigos mais desafiadores que enfrentei nos últimos anos na série. Durante alguns minutos pensei que o problema estava em mim, mas depois de conversar com alguns amigos, percebi que o mestre era casca grossa de verdade. É nessas horas que ter a "mega buster certa" faz falta em jogos não-Mega Man.

O game também tem suporte ao modo Wi-fi, onde é possível troca de itens e opção para dois jogadores.

Koji Igarachi, produtor do game, cumpriu o desafio de criar um jogo tecnicamente ainda mais perfeito que os dois anteriores lançados para DS, com visual simplesmente maravilhoso. Em alguns mapas o cenário se movimenta tanto que é possível perceber até mesmo ondas batendo nas pedras e avançando até o local onde rola a ação. Simplesmente incrível.

Agora faça sua parte e cumpra o objetivo: fechar Order of Ecclesia. Se precisar de uma forcinha, consulte o nosso detonado na página 58.

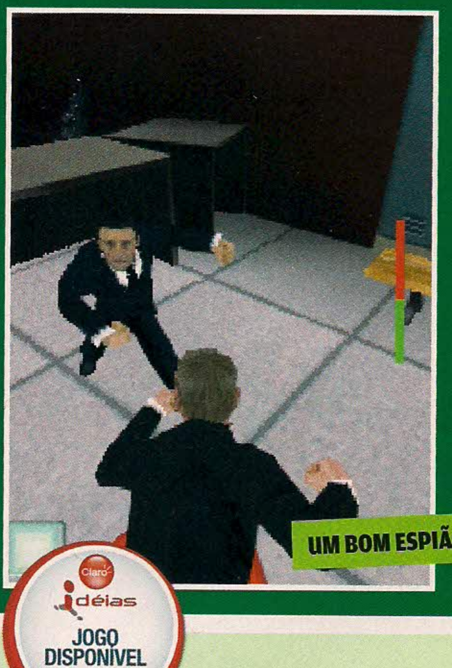
– Lucas Patricio







Gráficos: 9,5
Som: 9,5
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 10
Replay: 9,0









UM BOM ESPIÃO precisa de um DS de bolso

QUANTUM OF SOLACE

AGENTE SECRETO EM DUAS TELAS

Quantum of Solace é a estréia do agente 007 no Nintendo DS. Na verdade, a série já havia dado as caras no portátil em 2005, quando GoldenEye: Rogue Agent foi lançado, mas na ocasião, os protagonistas do jogo eram os vilões, e não Bond.

Tentando limpar a imagem do primeiro jogo da franquia, que não passou de um FPS bem fraquinho, Quantum of Solace chega ao DS sendo desenvolvido por uma experiente produtora Vicarious Visions, especialista em boas idéias para as plataformas Nintendo.

A desenvolvedora deixou de lado o inevitável e previsível gênero em primeira pessoa e adotou um estilo muito parecido com o de Perfect Dark de GBA. Para jogar Quantum of Solace é preciso virar o DS de lado, assim como em Hotel Dusk e Ninja Gaiden Dragon Swords.

Toda a jogabilidade é baseada no uso da tela de toque do portátil. Bond age em cenários em 3D com uma câmera semelhante à de jogos como Metal Gear. Usando a Stylus, você aponta para onde o personagem deve ir.

No controle de Bond, é possível explorar os cenários, sempre muito lineares, de forma mais sorrateira ou enfrentando todos os inimigos, seja dando tiros ou distribuindo socos. Ao dar um toque no anel presente nos pés do agente, ele agacha e entra em modo "stealth", e então pode executar os adversários sem ser visto.

BALA NELES, BOND

Mas se não tiver pra onde correr, o jeito vai ser puxar a pistola e descer fogo. Para isso, basta segurar qualquer botão do DS ao estar com uma arma selecionada.

Ao fazer isso, basta tocar no local onde quer atirar. O sistema parece ser bem intuitivo, mas no decorrer de tiroteios mais avançados, você vai perceber que nem tudo funciona de maneira tão exata.

Muitas das vezes a câmera vai atrapalhar sua visão e impedirá que você consiga acertar os adversários de longe, sobrando apenas a possibilidade de chegar perto para trocar tiros ou atirar no "vazio".

O combate corpo a corpo acontece como um mini-game. Ao chegar perto do adversário, a câmera foca as costas de Bond e então é preciso traçar a direção dos socos. Muitas vezes os caminhos que você traçar não serão reconhecidos e, principalmente na hora de defender, você vão acabar prejudicado pela falta de precisão dos comandos.

O sistema de evolução é empolgante. No final de cada fase é possível dar upgrades em dezenas de atributos diferentes, como dano com armas de fogo, resistência etc. Além disso, fichas de cassino coletadas nas fases podem ser trocadas por novas armas.

Falando em itens, é possível coletar diversos apetrechos escondidos nos cenários ou em maletas deixadas por adversários derrotados. Além de munição e armas, será possível encontrar também cartas de baralho, que são usadas para dar bônus para Bond. Basta unir as cartas em formações do clássico jogo de pôquer, como Flush e Full House.

Quantum of Solace é um jogo com uma idéia extremamente interessante. O total controle pela tela de toque se mostra eficiente, mas o sistema de uso de armas poderia ter ficado mais preciso. Talvez a implantação de um sistema de cobertura ou uma câmera mais afastada ajudasse o jogo a ser mais intuitivo em alguns momentos.

– Lucas Patricio



FICHA

Produção: Vicarious Visions
Desenvolvimento: Activision
Plataforma: Nintendo DS
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Gráficos: 7.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0

NOTA 7.0

É UM PÁSSARO, UM AVIÃO, UM ETÊ...

Conheça tudo sobre Ben 10, o cara com mais identidades secretas no mundo
– Rodrigo Ortiz

Ben é um cara do bem; Ben 10 é 10!, ... Ben 10 – além de uma ótima fonte de piadas sem graça, também é uma série de animação norte-americana de muito sucesso, gerando uma narrativa, conteúdo e base de fãs tão completa quanto muitas animações japonesas. A primeira série, que durou 4 temporadas, de dezembro de 2005 a abril de 2008, gerou a série atual, Ben 10: Alien Force, assim como filmes, tanto de animação quanto live-action, e mercadorias de todo tipo.

Tudo começa quando Ben Tennyson, um garoto comum de 10 anos, durante uma viagem de férias com seu avô Max e sua prima Gwen, encontra em uma floresta um aparelho alienígena conhecido como Omnitrix. O aparelho se prende permanentemente a seu pulso como um relógio, e lhe garante o poder de se transformar em 10 diferentes formas de alienígenas, cada uma com suas próprias habilidades e peculiaridades. O "brinquedo" superpoderoso logo vira fonte de diversão para o garoto, mas a vida de Ben não é só flores, já que o vilão alienígena Vilgax quer pegar de volta o Omnitrix para dominar a galáxia. Com a ajuda do avô e da prima, Ben então começa a usar os poderes do Omnitrix para lutar contra o mal, tanto alienígena quanto de criminosos da terra.



TURMA DO BEN

CONFIRA ABAIXO OS PRINCIPAIS PERSONAGENS DAS AVENTURAS DE BEN 10:

BEN TENNYSON: Um garoto de dez anos comum que encontra o poderoso Omnitrix, virando um tipo de super-herói com poderes de transformação. Teimoso e infantil, sempre entra em conflito com sua prima e com seus próprios desejos de usar o Omnitrix para diversão. Porém, é esperto, criativo e corajoso, sempre protegendo a todos de ameaças de todo o tipo.



GWEN TENNYSON: Prima de Ben, geralmente tem uma relação de amor e ódio com o garoto. Muito inteligente, sempre tem facilidade para lidar com tecnologia, utilizando seu laptop para pesquisar informações sempre que necessário. É ágil, sendo uma hábil ginasta e com experiência em artes marciais. Se isso não fosse o suficiente, a garota ainda tem habilidade para magia.



MAXWELL "MAX" TENNYSON: Avô de Gwen e Ben, apoia a decisão do neto de virar super-herói, ajudando-o em suas aventuras, usando seu velho barco. Possui vários conhecimentos em diversas áreas, como mecânica, tecnologia, treinamento militar, incluindo informações sobre alienígenas e um passado pra lá de misterioso.

ENQUANTO ISSO, NA TERRA DOS GAMES...

Não demorou muito para Ben 10 chegar aos games - foi em 2007, dois anos depois da estréia da série de desenhos, que seus primeiros games foram lançados, chegando ao DS e ao Wii.

Baseando-se nos eventos da primeira série animada, ou seja, antes das inovações de Alien Force, Protector of Earth começa quando um tipo de robô em forma de mosquito rouba o DNA dos alienígenas do Omnitrix de Ben, deixando apenas Heatblast e Fourarms. O herói descobre que esse DNA roubado está sendo usado em diversos robôs, entre outras tramoias de seus inimigos. Tentando recuperar seus poderes, Ben logo se mete em uma complicada trama envolvendo diversos vilões da série, como Kevin 11, Ghostfreak, Doctor Animo e, claro, Vilgax.

Durante a aventura, além de Ben, Fourmarms e Heatblast, as opções iniciais, com o tempo destravamos outros personagens, como XLR8, Cannonbolt, Wildvine e, usando códigos, Upchuck no DS e Vilgax no Wii. Ou seja, já dá pra esperar muita pancadaria durante o game inteiro. Podemos ainda realizar combos e movimentos especiais, que podem ser destravados coletando pontos. Como um extra, os curiosos (e pacientes) podem encontrar três cards Sumo Slammer por fase, destravando extras como animações, entre outros.



Ben 10: Protector of Earth

Plataforma: Wii / DS

Produção: D3 Publisher

Desenvolvimento: High Voltage Software (Wii) / 1st Playable Productions (DS)

Gênero: Ação

Número de Jogadores: 1

Lançamento: 30 de outubro de 2007





QUEM NÃO GOSTARIA de poder se transformar em tantos monstros diferentes? Eu não!









KEVIN LEVIN: Originalmente um vilão na primeira série, é um mutante com problemas de convívio social, que durante Alien Force é reformado e se junta à turma de Ben. Tem poder de fundir seu corpo a diferentes materiais, incluindo DNA alienígena.

VILGAX: Poderoso alienígena que busca roubar o Omnitrix de Ben e utilizá-lo para criar um exército dominar a galáxia. É extremamente poderoso e cruel, sendo conhecido por ter chegado a destruir planetas e até criar buracos negros. Se autodenomina mestre do Omnitrix.



THE FOREVER KNIGHTS: Sociedade antiga criada para coletar tecnologia alienígena. Como querem o Omnitrix, muitas vezes acabam sendo uma pedra no sapato de Ben e sua família.



"DROGA! Esqueci meu repelente de novo!"



PELOS PODERES DO OMNITRIX

O Omnitrix funciona combinando o DNA de Ben ao de alienígenas diversos. Isso o transforma no alienígena em questão por 10 minutos. O aparelho é praticamente impossível de remover, sendo quase colado na pele de Ben, e por vezes parece orgânico, tendo uma "personalidade" e se adaptando à condição física do usuário. Com o passar do tempo, Ben também ganha a habilidade de obter novas formas, mas originalmente eram as 10 abaixo:

FOURARMS (QUATRO BRAÇOS)

Forma ofensiva preferida por Ben, é um Tetramand do planeta Khoros. Possui cerca de 3 metros de altura, quatro braços e quatro olhos, com muita força, uma pele resistente e musculatura densa, sendo praticamente invencível em forma física. Ele pode criar ondas de choque ao bater no chão ou bater palmas, e sua força nas pernas permite cruzar quarteirões inteiros com um simples pulo. Tudo isso, claro, tem o lado negativo, que é a lentidão para movimento que o grandalhão tem.

GHOSTFREAK (FANTASMÁTICO)

Um Ectonurite do planeta Anur Phaetos. É composto de um protoplasma de densidade variável que permite que ele se torne invisível ou intangível conforme desejar. Pode levitar livremente e não necessita de oxigênio, podendo sobreviver no vácuo. Utiliza uma capa protetora que o protege do sol, que tem ação mortal sobre ele, além de garantir um elemento surpresa para Ben assustar seus oponentes, revelando a eles seu corpo bizarro.cruzar quarteirões inteiros com um simples pulo. Tudo isso, claro, tem o lado negativo, que é a lentidão para movimento que o grandalhão tem.

XLR8

É um Kineceleran, originário do planeta Kinet. Pode manipular a fricção para alcançar velocidades de até cerca de 480km/h. Isso permite que corra por superfícies irregulares e normalmente impossíveis, como paredes íngremes e até sobre a superfície da água. Pode criar tornados com a força centrífuga, além de poder utilizar ataques com suas garras, aprimorados com velocidade em seqüências rápidas. Logicamente, seus reflexos são extremamente desenvolvidos, o que compensa a falta de força física.

WILDMUTT (BESTA)

Um Vulpimancer do planeta Vulpin, possui poderosos braços que faz com que ele corra, pule e escale objetos em alta velocidade, além de garantir grande força física. Não possui olhos, mas conta com tipos de brânquias que permitem que perceba o mundo de maneira muito superior a humanos, dando-lhe um tipo de visão de radar. Não pode falar, e em poucas situações sua falta de visão é um problema, ainda mais se suas narinas estiverem tampadas.

GREY MATTER (MASSA CINZENTA)

Um Galvan, originário do planeta Galvan Prime. Um pequeno alienígena bípede com cerca de 13 cm de altura que conta com um intelecto incrível. Pode criar praticamente qualquer coisa de materiais disponíveis, além de deduzir o funcionamento de qualquer aparelho com apenas uma olhada. Isso inclui também análise de seres vivos, até alienígenas nunca vistos anteriormente. Seu tamanho também é uma vantagem para entrar em lugares pequenos e escapar de inimigos, característica apoiada pela capacidade de subir em paredes, os dentes afiados e a pele escorregadia.

STINKFLY (INSECTÓIDE)

Um Lepidopterran, do planeta Lepidopterra. Sua principal habilidade é o vôo, usando as quatro asas em suas costas, que garantem alta mobilidade e velocidade. Possui também força desproporcional, podendo carregar objetos e pessoas mais pesados que ele próprio. Seus quatro olhos também permitem um grande campo de visão, incluindo atrás de si mesmo, e pode lançar herbicidas, assim como diversos líquidos em alta pressão. Sua cauda afiada e suas pernas também podem ser utilizadas para combate. Possui água como fraqueza, que atrapalha seu vôo, e tem asas frágeis.

HEATBLAST (CHAMA)

Um Pyronite da estrela Pyros. Uma forma de vida baseada em magma que pode controlar o fogo, seja projetando-o em diversas possibilidades de formas ou absorvendo-o. Ele pode criar bolas de fogo, raios contínuos, tornados de fogo - os quais utiliza para viajar por distâncias curtas - além de criar explosões. Pode também voar utilizando explosões para se lançar como um foguete. Sua fraqueza é a dependência de calor, sendo que queima tudo que toca, e não pode lidar por muito tempo com materiais que apagam o fogo, como água.

RIPJAWS (AQUÁTICO)

Alienígena aquático, é um Piscciss Volann do planeta Piscciss. Sua principal habilidade é respirar embaixo da água, além de suportar grande pressão. Pode enxergar com sua própria luz as profundezas, além de nadar em grandes velocidades. Seus dentes e garras são muito poderosos e podem atravessar praticamente qualquer material. Apesar de contar com pernas ocultas, é limitado pela água, não podendo ficar longe dela por mais do que alguns minutos.

UPGRADE (ULTRA T)

Um Galvanic Mechomorph, tipo de criatura criada com nanotecnologia originária da lua Galvan B, que orbita Galvan Prime. Por sua composição, pode se transformar no formato que quiser, evitando facilmente ferimentos ou captura, e também pode regenerar rapidamente danos sofridos. Pode se misturar com outras tecnologias, melhorando suas capacidades muito além do original, além de controlá-las. Outros poderes incluem tiros de plasma e formação de objetos a partir de plasma. Suas fraquezas incluem eletricidade e materiais que podem corroer metal. Vale lembrar que também não pode se misturar a material orgânico.

DIAMONDHEAD (DIAMANTE)

Alienígena Petrosapien originário do planeta de cristal Petropia. Seu corpo é composto por um cristal orgânico extremamente resistente, tornando-o quase invulnerável. Também possui a capacidade de controlar o material, criando, a partir de seu corpo, armas de cristal ou ainda atirando fragmentos de cristal de suas mãos, além de possibilitar a recuperação de seu corpo ou criar cristais em outros objetos.

BEN 10: ALIEN FORCE

Um ano depois do lançamento do primeiro game, era a vez de Alien Force, a série seguinte, que, além de uma nova seleção de alienígenas para o Omnitrix, contava com mais personagens e Ben agora mais crescido, já que a história se passa 5 anos depois.

Tudo começa quando os Highbreed - novos inimigos de Ben durante a série Alien Force - assim como seus servos DNAliens, se juntam aos Forever Knights para criar uma máquina destruidora. A questão é que eles tem que juntar os elementos certos. Ben, descobrindo seus planos, segue junto de Gwen e Kevin Levin para conseguir pegar as peças antes que seus inimigos consigam colocar suas mãos nelas.

Desta vez, o controle não fica só em Ben. Claro, temos ele e suas novas formas alienígenas - Big Chill, Humongosaur, Jetray, Spidermonkey e Swampfire - mas também podemos controlar Gwen e Kevin Levin. Gwen, por exemplo, pode usar magia para criar escudos de energia, e Kevin pode absorver diversos materiais e criar armaduras especiais. O sistema de jogo é basicamente o mesmo - encha inimigos de sopapos o tempo todo, e conforme vencemos chefões e coletamos pontos, podemos aumentar nossos poderes e ainda melhorar o uso do Omnitrix.

O sistema de combo continua, permitindo combinações infinitas - ou até quanto você agüentar. Vale lembrar que o DS tem suas exclusividades: além de toda a aventura e os personagens do Wii, existem três alienígenas exclusivos ao portátil - Chromastone, Echo Echo e Goop. O Wii, por outro lado, também tem sua vantagem, permitindo também jogo cooperativo para dois jogadores. Só não vale bater no seu irmãozinho pra escolher seu personagem favorito. NW



Ben 10: Alien Force

Plataforma: Wii / DS

Produção: D3 Publisher

Desenvolvimento: High Voltage Software (Wii) / 1st Playable Productions (DS)

Gênero: Ação/ Aventura

Número de Jogadores: 1-2

Lançamento: 28 de outubro de 2008



"EM CHAMAS!" Ops, bordão errado



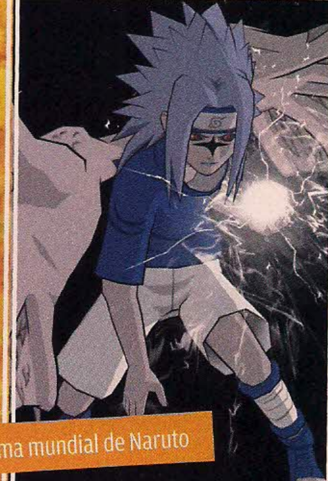
O CAMINHO DO NINJA

Destrinchamos o novo game, o anime, o mangá e tudo sobre a série — Rodrigo Orti

Nascida do mangá de mesmo nome do autor Masahi Kishimoto, a franquia Naruto já se espalhou por diversas mídias. Além do mangá e anime, ambos ainda sendo lançados, a série já ganhou OVAs (Original Vídeo Animation – episódios com histórias paralelas que não necessariamente tem relação com a série original e sua cronologia), filmes, livros, brinquedos, bonecos e, claro, games. Com uma imensa base de fãs que se expande internacionalmente, a série é facilmente comparada a clássicos como a série Dragon Ball em sua popularidade.

Mas o que é Naruto? A pergunta certa é QUEM é Naruto. Naruto é um ninja adolescente e hiperativo. Facilmente reconhecível pela sua roupa laranja e cabeleira loira, Naruto foi por muitos anos tratado como um pária pelas outras pessoas do local de onde morava - a Vila da Folha Oculta (Konohagakure) - por hospedar em seu corpo por meio de um selo de magia uma raposa de nove caudas, criatura responsável por um ataque à Vila da Folha anos antes que acabou levando a várias mortes. Crescendo órfão, visto por todos quase como uma encarnação da Raposa, Naruto fazia de tudo para ser querido e obter reconhecimento, tanto que sonhava se tornar o líder da





JUTSU DA REVOLUÇÃO: a fama mundial de Naruto

Vila – o chamado Hokage – mas é só quando se forma como um Genin – o primeiro grau ninja – que Naruto descobre que existem sim pessoas que o querem bem, começando a partir daí a ter diversos amigos.

Deixando o lado sentimental de lado, Naruto é sobre o que todos pensam quando pensam em ninjas - lutas, lutas, mistério, ação e mais lutas. Quando se torna um Genin, junta-se aos companheiros de classe Sakura Haruno, uma brilhante estudante das artes ninjas e Sasuke Uchiha, um garoto quieto e misterioso, extremamente talentoso. Os três, como o Time 7, passam a ser acompanhados de perto pelo professor Kakashi Hatake, também muito misterioso, que conta com o incrível olho Sharingan, que lhe permite copiar qualquer técnica que ver. Com o passar do tempo, o grupo encontra outros companheiros, ninjas de outras vilas, vilões como o estranho Orochimaru e o grupo Akatsuki, além de diversos mistérios do passado, como Itachi Uchiha, irmão de Sasuke, por quem ele carrega um ódio imenso. Todos vão evoluindo, aprendendo novas técnicas e entre lutas contra vilões, lições para novas técnicas, jornadas para salvar a Vila, Naruto ainda mantém uma certeza - ele vai se tornar o Hokage!

CONCEITOS BÁSICOS

Confira abaixo alguns termos básicos para entender o mundo de Naruto.

NÍVEIS NINJAS

GENIN: Nível básico na hierarquia ninja. Neste nível os Ninjas recebem sua bandana com o símbolo de sua respectiva vila.

CHUUNI: Segundo nível da hierarquia ninja.

JONIN: Ninja Graduado.

KAGE: É o nível máximo, o "ninja chefe" de cada Vila Oculta. Cada vila possui seu Kage respetivo, sendo o da Folha Oculta chamado de "Hokage".

VILA OCULTA: Existem várias Vilas Ocultas no mundo de Naruto. Cada Vila é uma sociedade de ninjas que sobrevive trabalhando para clientes mandando seus agentes em atividades diversas. A Vila de Naruto e seus amigos é chamada de Vila da Folha Oculta (Konohagakure), mas existem outras.

CHAKRA: Não estamos falando dos 7 Chakras, mas sim da energia que percorre o corpo humano, conhecida no mundo de Naruto por esse nome. O Chakra é utilizado para a realização de diversas técnicas ninjas.

SELO: Também conhecido como Mudra na cultura indiana, termo genérico para posições de mãos utilizada para a realização de jutsus ou meditação.

JUTSU: Nome genérico para as técnicas utilizadas pelos ninjas.

NINJUTSU: Técnicas baseadas em selos que utilizam Chakra para obter efeitos especiais, como "magias".

TAIJUTSU: Técnicas ninja de combate corpo-a-corpo.

GENJUTSU: Técnicas ninja de ilusionismo.

KUNAI: Tipo de faca de arremesso ninja.

SHURIKEN: A famosa "estrela ninja". Arma muito presente na série.

KUNOICHI: Ninja mulher.

SHARINGHAN: Peculiaridade presente nos olhos da família Uchiha, identificado por marcas na íris. O Sharinghan permite a identificação e cópia de qualquer jutsu que seu usuário ver, além de permitir técnicas avançadas conforme evolui.

VOCÊ SABIA...

Que vários nomes dos personagens de Naruto são trocadilhos? O nome do próprio protagonista já é um: Naruto é um tipo de massa de frutos do mar, que geralmente acompanha macarrão lámen. Uzumaki, seu sobrenome, significa "espiral", presente tanto no tal bolinho quanto em sua roupa. Já "Kakashi" significa "espantalho", enquanto "Hatake", seu sobrenome, significa "bambu".

MADE IN JAPAN

Vários games da história de Naruto ficaram exclusivos ao Japão. Como o processo de lançamentos no ocidente para séries do tipo tem muita burocracia por licenciamentos, alguns games nem chegam a ver uma versão em língua inglesa. Some isso a executivos e departamentos de marketing descrentes, e temos games como a série Clash of Ninja (Gekitou Ninja Taisen), que deixou de ter 3 de seus lançamentos ocidentalizados antes do fim do GameCube, ou Naruto RPG 2, que simplesmente não foi lançado, enquanto 1 e 3 tiveram versões ocidentais.

Vale lembrar que algumas versões japonesas também tem vários elementos diferentes. Em vários casos, para acompanhar o ponto que a história do anime estava na TV norte-americana, personagens foram alterados e a história foi mudada, entre outros cortes que fazem os fãs quererem esganar os executivos responsáveis.

Dia 27 de Novembro os japoneses curtiram o lançamento de Naruto Shippuuden: Tekitou Ninja Taisen EX 3, mas considerando que nem o primeiro da série chegou ao ocidente, quais são as chances do terceiro? Vamos torcer!

OS DOIS LADOS DA KUNAI

O elenco de Naruto é imenso. Sério. Como se não bastasse todos os times ninjas, professores e outros personagens da Vila da Folha Oculta, existem ainda as outras vilas, assim como vários vilões, criaturas mágicas e muitos outros. Seremos breves - aqui está a turma básica que você precisa conhecer (Iremos omitir alguns para não estragar detalhes da história):

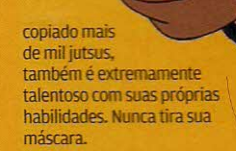
MOCINHOS:

NARUTO: já falamos bastante dele, mas aqui vai mais um pouco. Naruto é hiperativo, adora chamar a atenção e ter suas ações reconhecidas, principalmente por superiores. Isso o leva a ser extremamente palhaço. Como se não bastasse, é atrapalhado, se esforça pouco nos estudos e as pessoas não gostam muito dele. Estou falando sério. Isso tudo é verdade. Mas também é verdade que Naruto é extremamente determinado, e o que falta em talento ele compensa em disposição, passando, com o tempo, a ser reconhecido pelo seu esforço. Também é muito corajoso, ao ponto da burrice, mas tudo bem - além de ter ótimos professores, Naruto acaba conseguindo utilizar o poder da Nove Caudas, detida dentro de seu corpo. Ah, sim, ele adora lámen.

SASUKE UCHIHA: um talentoso ninja da família Uchiha, cuja linhagem sangüínea é famosa por garantir habilidades especiais, como o olho Sharingan, que permite, entre outras habilidades, copiar técnicas feitas por adversários. Possui um passado traumático envolvendo um massacre de sua família, mas isso não o impede de se considerar um guerreiro superior a todos os outros, por muito tempo subestimando seus colegas. Sonha se tornar cada vez mais forte para se vingar de seu irmão que teria causado a tragédia com sua família.

SAKURA HARUNO: Kunoichi considerada um prodígio nos estudos, possui grande controle de chakra, mas poucos instintos e prática para lutas reais, de modo que suas habilidades práticas são por muito tempo desconsideradas, a colocando em segundo plano em várias situações. Com o passar do tempo, a situação melhora e Sakura participa mais ativamente. Diferente de Sasuke e Naruto, possui uma família comum e estruturada, de modo que inicialmente tem dificuldade em entender os companheiros, por mais que tenha uma queda por Sasuke.

KAKASHI HATAKE: é professor na Vila da Folha Oculta, acompanhando Naruto, Sakura e Sasuke. Como muitos no elenco de Naruto, possui um passado misterioso, envolvendo seu olho esquerdo que possui um Sharingan, assim como os olhos da família Uchiha. Conhecido por ter copiado mais de mil jutsus, também é extremamente talentoso com suas próprias habilidades. Nunca tira sua máscara.



VILÕES:

RAPOSA NOVE-CAUDAS: também conhecida como "Kyuubi", a Nove-Caudas é uma criatura mágica extremamente poderosa. Um simples movimento de uma de suas caudas pode criar tsunamis ou destruir montanhas. Doze anos antes do início da série, o Quarto Hokage sacrificou sua vida para selá-la dentro do corpo de Naruto.

OROCHIMARU: antigo membro da Vila da Folha Oculta, revoltou-se contra a vila quando foi recusado para o cargo de Hokage. Cruel e desumano, não mede esforços para conseguir poder, utilizando técnicas para trocar de corpo e viver eternamente. Realiza diversos jutsus proibidos e experimentos com humanos, além de ter uma grande afinidade com cobras - inclusive tendo semelhanças físicas, como olhos, língua comprida, e também realizando transformações e invocações de cobras.








ÚLTIMAS NOVIDADES

Tanto no Wii quanto no DS, as lutas de Naruto continuam sempre presentes. Confira abaixo os últimos lançamentos para os dois consoles:



Quebrando um pouco o padrão repetitivo das aventuras do ninja, Clash of Ninja Revolution 2 trouxe novos modos de luta, personagens, estágios e opções de jogo, além de, para os de gosto mais técnico, oferecer gráficos 480p e display 16:9. O exemplo típico do jogo de luta baseado em anime, utiliza uma ação rápida, simulando o das lutas do anime com dublagens e animações similares.

Há um total de 35 personagens, 7 estreantes na série Clash of Ninja e quatro dos quais, apesar de presentes na versão japonesa, ainda não tinham dado as caras no ocidente. Além das novas adições em estágios, estes podem ser jogados em duas versões diferentes, garantindo muitas opções de jogo. O game também tem um modo de história criado especialmente, dando uma dose extra de novidade para os fãs.

Além do story mode, existem centenas de missões, um modo survival, batalhas de time ou cada um por si (multiplayer com até 4 jogadores), tudo contando com a mecânica de lutas tradicional da série aprimorada, incluindo, por exemplo, especiais feitas em time. Também é possível utilizar movimentos do Nunchuk e Remote para recuperar Chakra e vida, como os selos da série. Os personagens também estão balanceados - não importa se você usa uma versão suprema de um personagem. No final, é a habilidade que conta.

Naruto: Clash of Ninja Revolution 2

Plataforma: Wii

Produção: Tomy Corporation

Desenvolvimento: Eighting

Gênero: Ação/Luta

Número de Jogadores: 1-4



Saindo um pouco do gênero principal da série - games de luta - Path of the Ninja é um RPG, no sentido mais tradicional do estilo, baseando-se em uma visão superior, com gráficos 2D simples. Tudo começa quando um grupo misterioso de ninjas começa a causar problemas para pobres cidadãos locais. Ninguém sabe muito bem quem eles são, então resta às vítimas recorrer à Vila da Folha Oculta para salvá-los. Como era de se esperar, quem mais poderia ser escolhido para a missão além de Naruto e seus amigos? A investigação o leva atrás de um monstrengo chamado Spirit Beast (Algo como "Besta Espiritual", e não "Espírito Besta"), que supostamente saiu do Valley of Great Evil ("Vale do Grande Mal").

Em uma mistura estilística, temos a visão RPG tradicional, com batalhas modernas, dividindo o campo de batalha em um tipo de tabuleiro com os inimigos de um lado e os aliados de outro. É possível mudar a posição de seu time e influenciar configurações de ataque ou defesa, incluindo vários elementos estratégicos às lutas. Principalmente em lutas contra chefões, considerar a posição, assim como área de efeito e poder de ataques faz toda a diferença. Aproveitando a tela do DS, é possível aumentar a potência dos seus jutsus, realizando movimentos na tela para acumular mais chakra. O game ainda pode ser jogado online, onde suas habilidades estratégicas podem ser postas à prova contra adversários reais. O game conta com vários personagens para você formar times. Há um total de 30 lutadores recrutáveis, incluindo desde Naruto (claro) até ninjas lendários como Jiraya ou Tsunade.



Naruto: Path of the Ninja 2

Plataforma: Nintendo DS

Produção: Tomy Corporation

Desenvolvimento: Tomy Corporation

Gênero: RPG

Número de Jogadores: 1-2









DICAS DE LEITURA

Algumas coisas, com as traduções, acabam se perdendo, e o que mais sofre é a pronuncia dos nomes japoneses. Confira abaixo algumas dicas para pronunciar certo.

NARUTO: diferente do mais falado, o certo não é enfatizar o "ru", mais sim o "to". Leia "Naruto" como "Narutô".

SAKURA: vale a regra da sílaba forte. "Sakurá", não "Sakúra".

GENIN: leia o "Ge" como em "guerra", não como em "genro". Use um som gutural em qualquer leitura de "g" em japonês.

HOKAGE: "Rôkagê" é a pronúncia certa - "h" se lê como "r", "g" se lê como indicado acima, e a última sílaba é a mais forte.

SASUKE UCHIHA: "s", em japonês, nunca se lê como "z". Ou seja, "Sasuke" se lê "Sassukê". Vale lembrar que, como em outros casos, a última sílaba é a mais forte. Já "ch" se lê com som de "t", ou seja, "Uchiha" se le "Utirra".

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL

Naruto e personagens de sua série também deram as caras em outro game que conta com a mão da Nintendo. Estamos falando de Jump SuperStars (NDS, 2005) e sua seqüência - Jump Ultimate Stars (2006, NDS), assim como Battle Stadium G.O.N. (2006, NGC). Os games, de luta num estilo comparável a Super Smash Bros., incluem vários personagens da Shonen Jump, revista em que Naruto é publicado no Japão, incluindo o herói e seus amigos. NW



A OCARINA

Estamos ficando velhos: há uma década era lançado o antológico The Legend of Zelda: Ocarina of Time. A sensação de que o tempo passou rápido demais quando lembramos da obra revolucionária acontece em parte porque ainda hoje, jogos tridimensionais carregam elementos inaugurados pela aventura sem precedentes, perfeita em todos os sentidos, que testemunhamos no Nintendo 64. Diferentemente de Link, não voltamos sete anos no tempo, mas treze para remontar o cenário que antecedeu a vanguarda dos videogames, bem como o impacto sentido atualmente.

— Alexei Barros

ATRASADO, MAS PERFEITO

Quando a Nintendo revela um novo Zelda, acrescente um ou dois anos à data inicial de lançamento anunciada, porque vai demorar. A péssima pontualidade da produtora - ao menos sabemos que o tempo extra foi usado para aperfeiçoamento - não deixou de acometer Ocarina of Time. Sua primeira aparição pública, tal qual Super Mario 64, ocorreu em dezembro de 1995, ainda como Zelda 64, na Nintendo Space World. O planejamento era desenvolver os dois simultaneamente: Shigeru Miyamoto assumiu a direção de SM64 e a produção de Z64, com o suporte de quatro diretores: Toru Osawa, Yoichi Yamada, Yoshiaki Koizumi e Eiji Aonuma (leia o box sobre ele). O primeiro viria junto com o Nintendo 64 e o outro sairia mais tarde, para o add-on Nintendo 64DD. Mas, como sabemos, não foi o que aconteceu.

Em 1997, antes mesmo da chegada do 64DD, que ocorreria em 1º de dezembro de 1999, e somente no Japão, a Nintendo decidiu migrá-lo para o N64, o que provocou certa preocupação por conta da redução de conteúdo. Seja como for, Zelda: Ocarina of Time tornou-se o cartucho de maior memória produzido, com 256 megabits, o equivalente a 32MB - os discos magnéticos do add-on, em contraste, armazenavam 64MB. Com isso, a previsão de lançamento, que era do início de 1997 pulou para o final daquele ano, depois abril ou junho de 1998, até finalmente aparecer em novembro, uma década atrás. Durante esse meio tempo, os rumos adotados pelo time de desenvolvimento mudaram bastante.

Originalmente, foi aproveitada a engine de Super Mario 64, porém, como passou por muitas modificações, é considerada uma engine nova. E, acredite, Miyamoto queria que Ocarina of Time tivesse perspectiva em primeira pessoa, não apenas por achar mais natural e confortável, mas também para incitar a contemplação e exploração de cada canto de Hyrule. Além do mais, sem o personagem no campo de visão, economizaria processamento de hardware para se concentrar nos inimigos e no cenário. Entretanto, quando teve a idéia de fazer Link criança, foi obrigado a adotar a visão em terceira pessoa para que o jogador pudesse diferenciá-lo da fase adulta. De qualquer forma, quando Link mirava com o Hookshot ou arco e flecha era como em um FPS.

A EPOPÉIA DO TEMPO

A épica aventura, com toques cinematográficos nas cutscenes geradas em tempo real, é situada no reino de Hyrule, em um período que precede todos os outros da série. Link observa um homem montado em um cavalo raptar a Princesa Zelda. Na verdade, tratava-se de um pesadelo. A fada Navi desperta Link do sono, e o conduz até a Great Deku Tree, que se encontra amaldiçoada e em vias de perecer. O herói quebra o encanto, mas não livra a árvore da morte. Antes de definhar, revelou que a praga foi obra

SUPREMA







de um homem malvado do deserto, que almejava conquistar Hyrule. Ofereceu a Kokiri's Emerald a Link, e ordenou deter o malfeitor. Link vai encontrar-se com a Princesa Zelda.

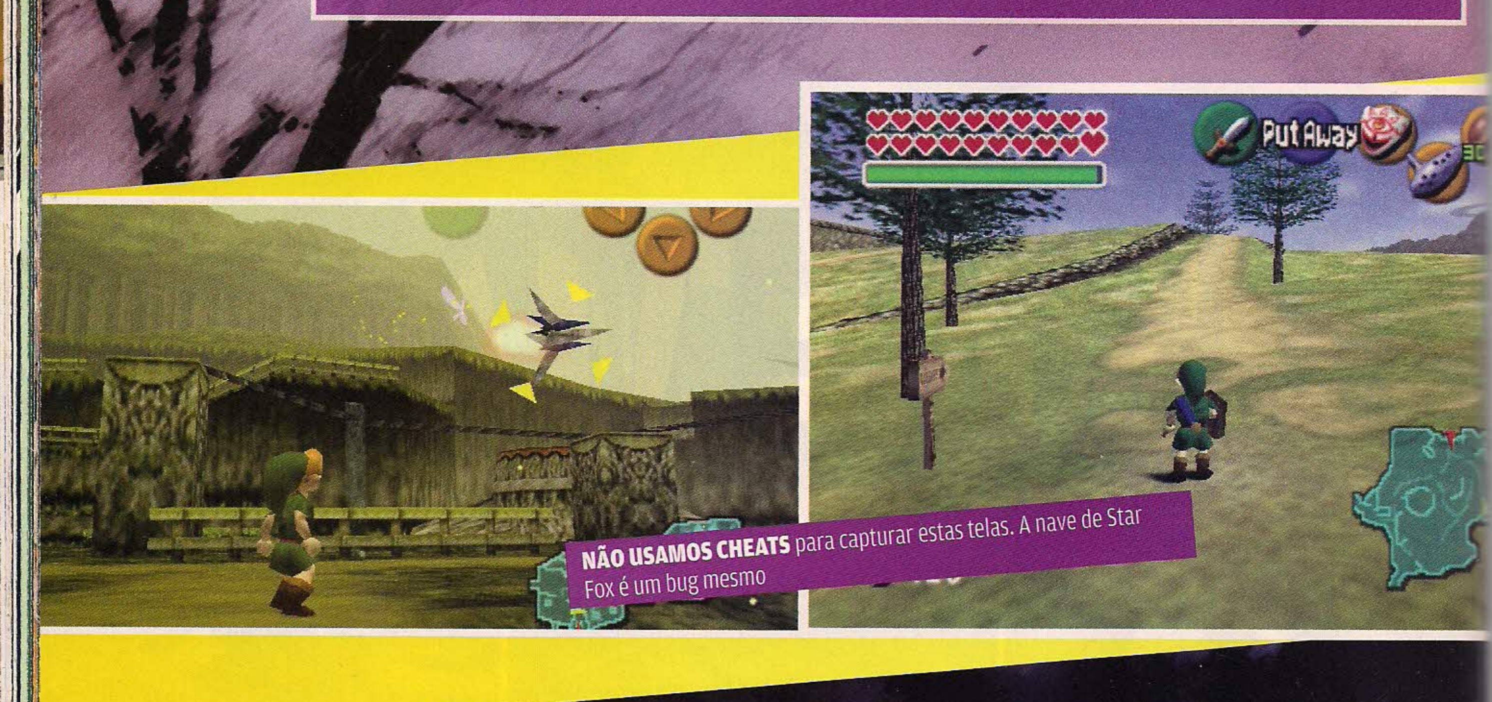
No Castelo de Hyrule, ela acredita que Ganondorf, o Gerudo rei dos ladrões, está à procura da Triforce, artefato sagrado depositado no Sacred Realm que concederia poderes divinos. Pela descrição, Link deduz que Ganondorf é o responsável pelo mal causado à Great Deku Tree. Zelda pede para que Link colete as três Spiritual Stones para alcançar o Sacred Realm antes que o vilão. Uma já tinha, a Kokiri's Emerald. A Goron's Ruby obtém em Goron's City e a Zora's Sapphire com a Princesa Zora Ruto, depois de salvá-la nas entranhas de Lord Jabu-Jabu. Quando retorna ao castelo, Link vê o seu pesadelo tornar-se realidade. Por meio de telepatia, Zelda ensina a "Song of Time" para o herói, que, com a ocarina e as Spiritual Stones, consegue acesso ao Sacred Realm. Lá, Link retira do altar a Master Sword, e Ganondorf surge clamando pela Triforce.

Sete anos mais tarde, Link é acordado por Rauru, o Sage of Light, um dos sábios que protegem a Triforce. Ganondorf poderia ser encarcerado no Sacred Realm pelos sábios, mas vários deles não sabem de suas verdadeiras identidades depois que Hyrule foi invadida pela escuridão. No Reino, Link encontra-se com um enigmático Sheik, que fala para procurar pelos templos e derrotar os monstros de Ganondorf para despertar os sábios.

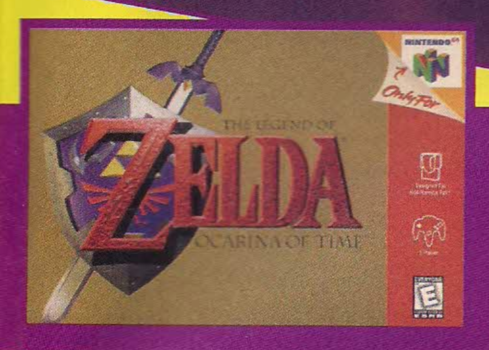
HYRULE EM GRANDE ESCALA

A estrutura de jogo, que consistia em sucessivas viagens entre mundos paralelos é notoriamente herança de Light World e Dark World de A Link to the Past, com a diferença de que a transição acontece somente em um ponto, no Sacred Realm. Mas é na vastidão do cenário que se percebe a magnitude de Ocarina of Time. Nunca houve até então local tão gigantesco, tão convincente, tão real em três dimensões. A área central de Hyrule se ramificava em regiões desérticas, florestais, cadeias de montanhas, mares, castelos... A variação de dia e noite, as manhãs ensolaradas e os períodos chuvosos reforçavam a sensação de um ambiente realista. E para transitar na imensidão, a montaria da égua Epona (nome da deusa dos cavalos, burros e mulas nas mitologias céltica e romana) era essencial. Todo o espaço não estava ali à toa. Havia incentivo de investigar todos as arestas, seja para coletar Pieces of Heart para aumentar a energia ou capturar as Gold Skulltulas a fim de ganhar itens.

E as dungeons... Cada um dos nove calabouços foi meticulosamente planejado, com design inventivo que lhe instigava a pensar para descobrir as soluções dos geniais puzzles. O Water Temple



NÃO USAMOS CHEATS para capturar estas telas. A nave de Star Fox é um bug mesmo



A OCARINA NO DECORRER DO TEMPO

Embora a Nintendo nunca tenha feito remakes oficiais de Ocarina of Time e Majora's Mask propriamente ditos, ambos foram relançados em diversas ocasiões pela Nintendo. Não perca a conta:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998 - N64)

Japão: 21/11/1998 • EUA: 23/11/1998
Europa: 11/12/1998

Quem comprou em pré-venda foi agraciado com o famigerado cartucho dourado. No Japão, chama-se Zelda no Densetsu: Toki no Ocarina.

The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000 - N64)

Japão: 27/04/2000 • EUA: 26/10/2000
Euopa: 17/11/2000



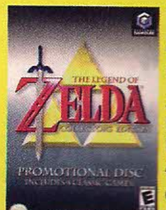
Dois anos depois, a Nintendo aproveitou a mesma engine para fazer uma das continuações diretas - uma das porque Twilight Princess também dá seqüência ao enredo de Ocarina of Time. Conhecido como Zelda no Densetsu: Majora no Kamen no Japão, exigia o uso do Expansion Pak para 4 MB extras de RAM. A trama transcorre em Termina, uma versão alternativa de Hyrule em que a Majora's Mask foi roubada pelo Skull Kid. A mecânica é centrada nas máscaras, que concedem diferentes transformações. No total, 24, sendo que sete são obrigatórias para concluir o jogo.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time / Master Quest (2003 - GC)

Japão: 28/11/2002 • EUA: 28/03/2003
Europa: 03/05/2003

Supostamente, Master Quest seria uma expansão para Nintendo 64DD com o nome provisório Ura Zelda, mas tornou-se o extra desse pacote. MQ é idêntico a Ocarina of Time, exceto pelo fato que as dungeons possuem soluções diferentes. O disco também inclui a versão original, seis demonstrações de jogos de GameCube e um vídeo de A Link to the Past do GBA. Foi dado de brinde de várias maneiras, como na pré-venda de The Wind Waker nos EUA e Japão.



The Legend of Zelda: Collector's Edition (2003 - GC)

Japão: 07/11/2003
EUA: 17/11/2003
Europa: 14/11/2003
Austrália: 19/03/2004

Compilação com versões emuladas de The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, Ocarina of Time e Majora's Mask, além da demo jogável de 20 minutos de The Wind Waker e uma retrospectiva da série. A grande vantagem é que os dois jogos do N64 estão na resolução 640 x 480, com suporte para progressive scan, enquanto que no original era 320 x 240i. A coletânea, entretanto, jamais foi vendida em varejo; foi oferecida como bônus de vários modos pelo mundo. Uma forma de tê-lo nos EUA, por exemplo, era assinar ou renovar a assinatura da revista Nintendo Power.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (2003 - iQue Player)

China: 18/11/2003

Lançado para o console iQue Player, fruto do empreendimento conjunto entre Nintendo e o empresário chinês Wei Yen.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (2007 - VC)

Japão: 27/02/2007EUA: 26/02/2007
Europa: 23/02/2007 • Austrália: 23/02/2007

Por 1000 Wii Points você leva o clássico no Virtual Console. Mas se morar no Japão pagará 1200... Os gráficos foram levemente melhorados para atenuar o serrilhado. O problema é que seja com o Classic ou o GameCube Controller, não há Rumble como no original. E ainda falta a Nintendo lançar Majora's Mask no VC.

Super Smash Bros. Brawl (2008 - Wii)

Japão: 31/01/2008 • EUA: 09/03/2008
Europa: 27/06/2008 • Austrália: 26/06/2008

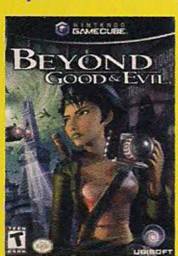
Ok, não é um relançamento, mas não podíamos deixar passar batido os cinco minutos jogáveis de Ocarina of Time no Masterpieces de Brawl. Pior que com esse tempo mal dá para coletar Rupees.



OS FRUTOS DA GREAT DEKU TREE

A influência de Ocarina of Time é sentida mesmo hoje, dez anos após seu advento. Por exemplo, o sistema de mira, aproveitado à exaustão em Metroid Prime, e a mecânica de comandos sensíveis ao contexto, adotados em Tomb Raider: Legend e Resident Evil 4). Contudo, além dos sucessores Majora's Mask, The Wind Waker e Twilight Princess, que bebem diretamente da fonte de Ocarina of Time, dois jogos foram inspirados pela obra-prima do Nintendo 64:

Beyond Good & Evil (2003)

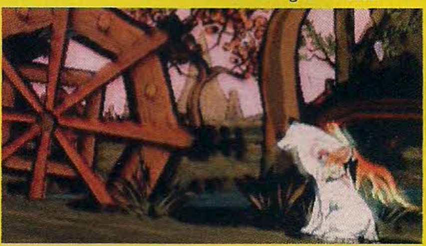


Mundo vasto e repleto de recantos para explorar? Nível de energia indicado por corações? Passagens furtivas? Produzido pela Ubisoft, Beyond Good & Evil é puro Zelda. Lançado para GameCube, traz a jornalista Jade, encantada pela cor verde, na investigação dos planos de dominação dos extraterrestres DomZ, com a ajuda do porco Pey'j, seu pai adotivo, e do truculento soldado Double H. Seria um jogo esquecido e único, mas a Ubisoft anunciou a continuação, infelizmente sem previsão para atingir sistemas da Nintendo.



Okami (2008)

Okami recebeu a edição definitiva para Wii, com jogabilidade adaptada para aproveitar o Wii Remote e Nunchuk, além do suporte à resolução 480p e ao modo Widescreen 16:9. Os puzzles inteligentes e o mundo aberto para exploração remetem à Ocarina of Time. Isso para não falar da similaridade lupina entre a forma encarnada da deusa Amaterasu e da transformação de Link em Twilight Princess.



RESSONÂNCIAS DA OCARINA

Koji Kondo compôs a trilha de Ocarina of Time em um momento de profunda inspiração e, uma década depois, as melodias continuam sendo referenciadas. Relembramos os álbuns japoneses em que figuraram as músicas, e todas as aparições em apresentações. Não nos esquecemos de Brawl. E nem de Majora's Mask.



Super Smash Bros. Brawl

Quatro faixas de Ocarina of Time e uma de Majora's Mask no jogo colossal. Na ponte Bridge of Eldin é possível ouvir "Hyrule Field Theme", em discreto arranjo de Yutaka Iraha (Sylpheed), e "Ocarina of Time Medley" (reúne "Zelda's Lullaby", "Sun's Song", "Song of Storms", "Epona's Song", "Song of Time" e "Saria's Song"), relida por Michiko Naruke (Wild Arms). Na arena Pirate Ship, "Gerudo Valley" é escutada na versão original, e "Song of Storms" é arranjada por Tsukasa Masuko (Star Force). Nesse cenário há a única de Majora, "Termina Field", em versão idêntica do jogo.

ÁLBUNS



The Legend of Zelda Ocarina of Time Original Soundtrack (1998)

É a trilha original com 82 faixas em um CD. O segredo para caber tantas músicas em um disco é a ausência de looping. Fanfarras de coleta de itens e os temas da ocarina estão compilados.

The Legend of Zelda Ocarina of Time: Hyrule Symphony (1999)

Traz 13 arranjos acústicos de Ryuichi Katsumata, que também tocou piano. Destacam-se "Ocarina Medley", com as músicas da ocarina – e aqui é de verdade, executada por Takashi Asahi –, e "The Legend of Zelda Medley", com temas da série.

The Legend of Zelda Ocarina of Time Re-Arranged Album (1999)

CD com 12 versões do arranjador MOKA, que não teve receio de fazer experimentações. "Epona's Song" foi um dos mais conservadores, mantendo a levada country, com a participação de Emiko Shiratori.



The Legend of Zelda Majora's Mask Original Soundtrack (2000)

Compila as 112 músicas originais em dois CDs. Desse total, 109 foram compostas por Koji Kondo, e três pelo novato Toru Minegishi, que posteriormente participaria de The Wind Waker, Twilight Princess e Phantom Hourglass.

ainda se mantém como um dos mais criativos da série, obrigando a refletir sobre todas as possibilidades de alteração do nível da água. E isso que não é o último, mas o mais desafiante, sem dúvidas.

MIRE NO RIVAL, SIGA A MÚSICA

Quando nem existia sensor de movimentos, Ocarina of Time inovou a forma de jogar os games de aventura 3D com o sistema de mira. Ao apertar o botão Z do controller, o alvo se afixava no inimigo, e você movia-se lateralmente, como um caranguejo, em torno dele. Cada oponente exigia uma forma de ser vencido, utilizando, por exemplo, o escudo para rebater as investidas ou então atacando em momentos específicos. Não é um apertar de botões desenfreado e aleatório. No canto direito de cima da tela, visualizam-se os comandos determinados para cada item escolhidos no menu, algo que se tornou padrão nos Zeldas seguintes.

Não bastasse isso, Ocarina of Time usou a música como parte da jogabilidade. Tocando diferentes temas, é possível conjurar aliados, iniciar a chuva e até fazer nascer o Sol. No labirinto de Lost Woods, havia um puzzle auditivo, em que você era guiado entre tantos caminhos pelo volume da "Saria's Song". Quanto mais alto, mais perto estava do destino final.

ACLAMADO E INESQUECÍVEL

Como resultado, obteve a marca de 7,6 milhões de unidades vendidas em todo o globo. No Japão muitos nipônicos se viram na obrigação de comprar o N64 apenas para jogar Ocarina of Time. Mais impressionante é que 1998 também foi o ano de lançamento de Metal Gear Solid – que receberia o remake The Twin Snakes para GameCube em 2004 –, e ainda assim Ocarina conquistou o prêmio de jogo do ano na maioria dos veículos, abocanhando a impoluta nota 10.

Mais importante que a recepção plena, é que Ocarina of Time trouxe uma jornada que jamais será apagada da memória. Como não lembrar do momento em que o Sheik na verdade era a Princesa Zelda? Da cena em que o jovem Link retira a Master Sword? Da batalha espetacular contra o Dark Link? Da viagem no deserto em meio à incessante tempestade de areia? Da monumental batalha final contra Ganondorf? Não há como se esquecer. NW



ELO COM A MARAVILHOSA ILHA DO TESOURO

O jogo que convenceu Shigeru Miyamoto a convidar Eiji Aonuma para ser um dos diretores de Ocarina of Time – e posteriormente mentor da série Zelda – foi lançado em 1996 somente para Super Famicom no Japão. Marvelous: Mouhitotsu no Takarajim (Marvelous: Another Treasure Island na tradução literal) é um RPG de ação influenciado por A Link to the Past no qual crianças exploram uma ilha, onde acreditam ser o lar do Capitão Maverick, que supostamente deixou um tesouro chamado Marvelous protegido por quebra-cabeças e monstros terríveis. Você controla uma trupe de três personagens, e uma janela com diferentes opções é aberta no momento em que fica em frente a um objeto ou pessoa. Quem sabe um dia não é lançado em inglês no Virtual Console?



The Legend of Zelda Majora's Mask Orchestrations (2000)

É uma enganação. Apesar do nome, não há orquestra, nenhum instrumento real. Os temas continuam sintetizados, mas em melhor qualidade. No total, são 11 faixas em 50 minutos de música.

Nintendo Sound Selection Vol. 3: Luigi ~ B-Side Music (2005)

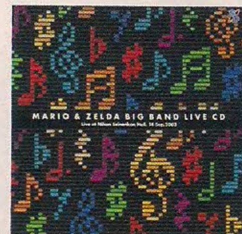


Coletânea disponível somente na Club Nintendo do Japão, em que você adquire itens exclusivos por meio de pontos acumulados com a compra de produtos. Entre as originais, nesse terceiro volume há um belo arranjo a capella (sem acompanhamento instrumental) de "Epona's Song".

APRESENTAÇÕES

Dairantou Smash Brothers DX Orchestra Concert (2002)

Concerto com performance da Filarmônica New Japan dedicada às músicas de Super Smash Bros. Melee que originou o brinde em CD na edição de dezembro de 2002 da Famitsu Cube – também foi oferecido em publicações ocidentais. No "Smash Bros. Great Medley", "Saria's Song" é invocada por flauta e oboé.
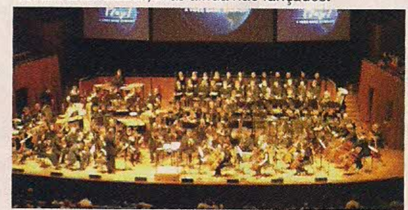


Mario & Zelda Big Band Live (2003)

"Epona's Song" foi cantada por Seiko, e com performance da banda de Yoshihiro Arita. No mesmo show publicado em CD e DVD, a The Big Band of Rogues tocou em arranjos jazzísticos "Goron City", "Shop Theme" e o fantástico "The Legend of Zelda Medley", que inclui "Hyrule Field Main Theme" de Ocarina of Time. Do Majora's Mask, "The Zora Band" foi lembrada pela big band.

PLAY! A Video Game Symphony (2006-)

Com passagens por EUA, Canadá, Suécia, Noruega, República Tcheca, Austrália e Singapura, tem no repertório a peça arranjada pelo finlandês Jonne Valtonen, "The Legend of Zelda Suite", que abre com a singela "Title Theme" de Ocarina. DVD e CD do espetáculo foram anunciados, mas ainda não lançados.



Press Start ~Symphony of Games~ (2006 e 2007)

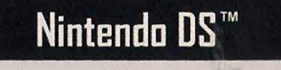
Récita de apresentações anuais no Japão, teve estréia em 2006, quando a Orquestra Filarmônica de Tóquio executou "Legend of Zelda Medley 2006", reprisado no ano seguinte pela Orquestra Press Start Gadget. Arranjada por Mahito Yokota (principal compositor de Super Mario Galaxy), a peça inclui dois temas de Ocarina: "Zelda's Theme" e "Hyrule Field Main Theme". Em ambas as ocasiões, não ocorreu o lançamento do CD da gravação.


JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES
Distribuidor Oficial na
América Latina


THRUSTMASTER®
Qualidade, Paixão e Inovação




Sony PSP™
Nº 1 EM VENDAS
NOVO
NOVO
NOVO


Nintendo DS™


NOVO


NOVO


Nintendo Wii™



NOVO
SUCESSO
NOVO
Gamepad PC / PS2™ / PS3™
Nº 1 Em vendas Thrustmaster 2007
INOVADOR
Volantes PC / PS2™ / PS3™
Nº 1 Volante + vendido GFK 2007
Manches PC / PS3™
HOTAS COUGAR
T.Flight Stick X
SUCESSO

TATSUNOKO VS. CAPCOM: CROSS GENERATION OF HEROES

Games vs. Mangás – que vença o melhor!
— Rodrigo Ortiz

VOLTA À VELHA FÓRMULA: o mundo dos games contra um universo diferente!



Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom / 8ing

Plataforma: Wii

Gênero: luta

Jogadores: 1-4

Data de lançamento: 11 de dezembro de 2008 (Japão)

A Capcom tem um histórico forte de jogos de luta. Pensando bem, não é exagero dizer que é uma das maiores influenciadoras do gênero - afinal, o que seria do mundo sem o primeiro Street Fighter e todos os seguintes para inspirá-lo?

Mas não é só com Street Fighter que a Capcom se destaca no mundo da luta. Seus Crossovers, nascidos com X-Men vs. Street Fighter criaram um novo subgênero que seria explorado com grandes sucessos para a empresa, que além de aprofundar o relacionamento com a Marvel (Marvel vs. Capcom 1 e 2) iria até se juntar à concorrência (Capcom vs. SNK 1 & 2, SNK vs. Capcom: SVC Chaos, séries de várias incarnações para vários consoles).

Depois de um tempo deixando o conceito de lado, a Capcom lançará a sétima geração da série "VS.", um crossover que promete muito: Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes, junto do estúdio japonês de animação Tatsunoko. (Se você não tem idéia do que estamos falando, confira o box ao lado).

KEN VS. RYU

Não, por incrível que pareça não estamos falando de Ken Masters, eterno rival e melhor amigo de Ryu, mas sim de Ken Washio, também conhecido como Ken the Eagle, líder dos Gatchaman. Ele, juntamente com vários outros personagens não tão conhecidos no ocidente serão os novos rivais de Ryu, Chun-Li e toda a turma "capconiana" que conhecemos. (Vale lembrar que não é só com os personagens que a Tatsunoko vai colaborar. A empresa é responsável pelos finais dos personagens).

TATSU-QUÊ?

A maior parte que ler essa matéria dificilmente reconhecerá os personagens que enfrentarão as caras populares da Capcom, mas saibam que a Tatsunoko é muito famosa no Japão, responsável por algumas séries que chegaram até mesmo no Brasil.

Com seu logo de Cavalo-Marinho, a Tatsunoko Production Co. é uma empresa de animação fundada em 1962 pelos irmãos Tatsuo, Kenji e Toyoharu Yoshida, e desde então concorre com a gigante Toei, tradicional em filmes, que começava a entrar na TV na época da criação da rival.

Sua estréia foi em 1965 com a série de TV Space Ace (Uchuu Eesu, sem relação com o game de mesmo nome de 1984), e logo suas produções se tornaram um sucesso tão grande que vários profissionais de renome passaram por seus estúdios. Outros estúdios famosos teriam suas raízes na Tatsunoko, incluindo Studio Pierrot (Yuu Yuu Hakusho, Bleach), Production I.G (Zillion, Ghost in the Shell, além de games como Wario Land: Shake It!) e XEBEC (Love Hina, Shaman King e games como Megaman 8, Megaman X4 e Killer 7). A Tatsunoko trabalha tanto em produções originais próprias como em edição e adaptação de outras séries. Confira algumas de suas obras abaixo, que incluem alguns nomes mais familiares:



- Mach GoGoGo (Speed Racer) (1967)
- Kagaku Ninjatai Gachaman (Science Ninja Team Gatchaman) (1972)
- Shinzou Ningen Kyashaan (Neo-Human Casshan/Casshern) (1973)
- Hurricane Polymar (1974)Uchuu no Kishi Tekkaman (Tekkaman: The Space Knight) (1975)



- Yattaman (Yatterman) (1977)
- Zendaman (Zenderman) (1979)
- Oogon Senshi Goorudo Raitan (Golden Warrior Gold Lightan) (1981)
- Chou Jikuu Yousai Makurosu (The Super Dimension Fortress Macross) (1982)
- Gyakuten! Ippatsuman (1982)
- Doteraman (1986)
- Akai Kodan Zillion (1987)
- Tenkuu Senki Shurato (Shurato) (1989)
- Video Girl Ai (1993)

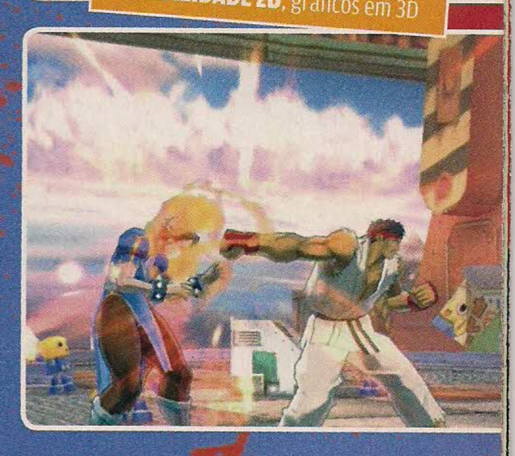


- Neon Genesis Evangelion (1995, co-produção com Gainax)
- The SoulTaker (2001)
- Nurse Witch Komugi (2002, co-produção com Kyoto Animation)
- Karas (2005)





JOGABILIDADE 2D, gráficos em 3D





Do mesmo formato de outros games da série "VS.", CvT se baseará em duplas, que podem ser trocadas no meio da luta e até realizar ataques especiais juntos. Isso agrega ao game vários outros elementos de jogabilidade já vistos (e saudosos) das séries Marvel vs. Capcom, como movimentos, funcionamento de barras de especial, além dos Hadoukens e ataques exagerados que marcaram a saga (e que depois voltaram ao normal nos encontros com a SNK). Na hora dos combates, teremos Hyper Combos e combos aéreos que permitem até troca de dupla no meio. Outras novidades serão o Baroque Combo, para ligar ataques que não foram feitos para serem ligados, e o Mega Crush, que sacrifica energia por um ataque crítico.

Seguindo o estilo chamado cel-shading, o game será 2.5D (3D com jogabilidade 2D). Não só os personagens estarão em seu melhor com animações vivas e detalhadas, mas teremos diversos cenários das séries, como um simpaticíssimo cenário de Mega Man com diversos Kobuns (Servbots) torcendo pela sua luta.

Os jogadores de Wii sairão lucrando: especificamente para o console, o jogo terá o personagem Hakushon Daimaou, o gênio cômico da série de mesmo nome. Além disso teremos minigames para até quatro jogadores, dos quais foram revelados poucos detalhes. Os controles terão uma opção para comandos simplificados, ou, para quem preferir a fidelidade na hora da luta, haverá o suporte ao Classic Controller e o GameCube Controller.

HORA DA LUTA!

Lutadores não irão faltar em TvC, com pesos pesados de ambos os lados. Confira abaixo a lista de personagens confirmados até o fechamento desta edição:

TATSUNOKO



- **Ken Washio (Ken the Eagle)**
  Origem: Science Ninja Team Gatchaman
  Líder dos Gatchaman, usa a identidade de uma Águia e utiliza-se de habilidades ninjas e tecnologia para lutar contra os vilões Galactor.



- **Casshern(*1)**
  Origem: Neo-Human Casshern
  Tetsuya Azuma, mais conhecido como Casshern, era um jovem que se transformou em ciborgue para lutar contra robôs malignos que dominaram o mundo. Parece um certo robô azul...



- **Tekkaman**
  Origem: Tekkaman: The Space Knight
  - Numa época que a humanidade procura um novo planeta Terra para habitar, surge a ameaça dos alienígenas Waldamaster. Entra em cena a tecnologia criada pelo Dr. Amachi, que aumenta a força e as habilidades de humanos comuns, e assim nasce Tekkaman.



- **Yatterman-1 (*2)**
  Origem: Yatterman
  Gan-chan, um garoto de 13 anos gênio da mecânica, quer realizar o sonho de seu finado pai, criando o Yatter-Wan, um veículo de resgate em forma de cão. Porém as coisas não são tão fáceis, forçando Gan a se juntar a sua namorada Ai e se tornar o lutador Yatterman-1, usando um Kendama (tipo de bilboquê japonês) para lutar contra vilões em tramas cheias de viagem no tempo, em busca do tesouro Dokuro Stone.



- **Hurricane Polymar**
  Origem: Hurricane Polymar
  Identidade secreta de Takeshi Yoroi, Polymar usa uma roupa feita com plástico de memória, que lhe permite mudar de forma para lutar contra o crime.



- **Gold Lightan (*3)**
  Origem: Golden Warrior Gold Lightan
  Gold Lightan é um robô de 30 metros e 200 toneladas. Normalmente, fica disfarçado como um pequeno isqueiro dourado no bolso do pequeno Hiro, saindo apenas quando tem que salvar a terra das forças de King Ibalda.



- **Doronjo (*4)**
  Origem: Yatterman
  Uma atraente vilã, Doronjo lidera a Dorombo Gang, que inclui os capangas Boyacky e Tonzra. O grupo trabalha para o misterioso Dokurobei, que faz qualquer coisa para conseguir a Dokuro Stone.



- **Karas**
  Origem: Karas
  Agentes criados para a proteção de cidades e suas populações, os Karas são armaduras robóticas com capacidades de transformação em veículos diversos, animadas por almas humanas dentro de seus interiores.



- **Hakushon Daimaou (*5)**
  Origem: Hakushon Daimaou
  Hakushon é um gênio, protagonista de uma série de comédia. Ele vive em uma garrafa, mas, diferente dos gênios convencionais, se torna um servo apenas de quem espirrar em sua frente.



- **Jun the Swan**
  Origem: Science Ninja Team Gatchaman
  Parte do grupo liderado por Ken, Jun corresponde ao cisne nos Gatchaman. Além de ter as capacidades ninjas comuns ao grupo, também é especialista em eletrônicos e demolição.



- **Ippatsuman**
  Origem: Gyakuten! Ippatsuman
  Na cidade de Osteandel existe o quartel-general da empresa Time Lease, que é constantemente atacada pela sua maléfica rival Skull Lease. Fica nas mãos do herói Ippatsuman salvar a todos dos vilões.

(*1) Casshern é acompanhado por Friender, que auxilia em ataques e especiais

(*2) Yatterman-1 é acompanhado por Yatterwan, para especiais.

(*3) Gold Lightan só pode ser usado sozinho.

(*4) Doronjo é acompanhada de sua gangue, que auxilia em todos seus ataques especiais e hyper combos.

(*5) Exclusivo para o Wii.

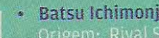
CAPCOM



- **Ryu -**
  Origem: Street Fighter
  Protagonista do Street Fighter original, não há quem não o conheça. Ryu continua a toda com seu estilo de luta inconfundível.



- **Chun-Li**
  Origem: Street Fighter II
  A beldade, exímia lutadora e agente da Interpol entra em cena a tempo de sua mais nova aparição nos cinemas, como protagonista do novo filme da série Street Fighter.





- **Batsu Ichimonji**
  Origem: Rival Schools: United by Fate
  Batsu é um colegial brigão, protagonista de ambos games Rival Schools. Originalmente, o rapaz ia para Taiyou High e lutava para encontrar sua mãe que havia desaparecido. Nos segundo game, luta para acabar com falsas acusações que seria o responsável por uma onda de violência no colégio (irônico, não?).

LANÇAR OU NÃO LANÇAR...

Tudo muito bom, tudo muito bem, mas a Capcom está com dúvidas se irá lançar ou não o game no ocidente. Nas palavras de Christian Svensson, da Capcom, "Existem muitos problemas de licenciamento em volta do game considerando que essas propriedades são detidas por diferentes companhias pelo ocidente, e elas variam muito em cada território. [O game] foi criado como um projeto exclusivo para o Japão, mas estamos investigando."

Desde o começo, quando a possibilidade da exclusividade para o Japão foi revelada, a discussão na internet é digna de uma novela mexicana, e os negócios não tem colaborado. Depois de muito tempo alternando entre "sim", "não", "talvez", "um dia" e "nunca", veio a resposta: não haverá lançamento americano com certeza... para Arcade.

Piadas à parte, tirando o susto inicial, enquanto não teremos lançamentos oficiais para fliperamas, continuou existindo a chance para o Wii. Nos dias 8 a 10 de Agosto, no EVO World Finals, em Las Vegas, a Capcom levou um demo de TvC para um "location test" (teste em local) oficial. Desde então pouco foi dito a respeito da situação do lançamento, mas a Capcom já tem consciência da recepção do game no ocidente. Para nossa vantagem, temos o Gerente Sênior de Comunidade da Capcom, Seth Killian, ao nosso lado. "Eu me certificarei que a Capcom saiba que esse jogo teria uma recepção calorosa no Ocidente", disse ele, em entrevista. Resta a nós torcer. Quem sabe ano que vêm já estejamos curtindo a pancadaria em nossos Wiis? NW



- **Alex**
  Origem: Street Fighter III
  Alex é um lutador de luta-livre que entra no concurso Street Fighter para vingar seu amigo Tom, que foi ferido por Gill, organizador do evento, durante uma luta. Ele acaba por pegar gosto pelo campeonato, voltando em 3rd Strike especificamente para lutar contra Ryu.



- **Morrigan Aensland**
  Origem: Darkstalkers
  Uma belíssima Succubus (tipo de demônio vampiro de energia). Morrigan é amplamente conhecida como uma das maiores beldades da Capcom. Para nossa sorte, ela estará de volta em novas e *aham* "interessantes" sprites.



- **Hideyasu 'Sõki' Yũki**
  Origem: Onimusha: Dawn of Dreams
  Protagonista de Dawn of Dreams, é um poderoso guerreiro que utiliza, além de seus poderes de Oni, duas espadas para acabar com os Genma invasores.



- **Rock Volnutt**
  Origem: Mega Man Legends
  Conhecido como MegaMan Volnutt, na versão ocidental, é um robô que trabalhava como um "Purifier Unit", ou seja, basicamente um caçador de robôs irregulares. Por uma série de maus-entendidos, acaba perdendo sua memória e fica preso em uma cápsula por muito tempo, até ser adotado pela família Volnutt, na Terra, onde começa a trabalhar como Digger e de vez em quando lutar contra alguns piratas ou procurar tesouros.



- **PTX-40A (*1)**
  Origem: Lost Planet: Extreme Condition
  O PTX-40A é um VS (Vital Suit) - uma enorme armadura robótica que funciona com energia térmica, na qual soldados exploradores podem entrar para lutar contra os alienígenas Akrid em Lost Planet.



- **Roll**
  Origem: Mega Man
  Criada originalmente como uma robô para serviços caseiros, Roll assume na maior parte do tempo papéis secundários na série Mega Man. Em alguns poucos games, porém (como ambos Marvel vs. Capcom), ela aparece como uma personagem selecionável, lutando com habilidades similares às de MegaMan.



- **Saki Kanebou**
  Origem: Quiz Nanairo Dreams Nijirochou no Kiseki - Saki é uma das personagens do game japonês Quiz Nanairo Dreams, e pouco mais se sabe sobre ela, que, além de fazer algumas participações especiais aqui e alí, era a a mestra de perguntas em seu game original.



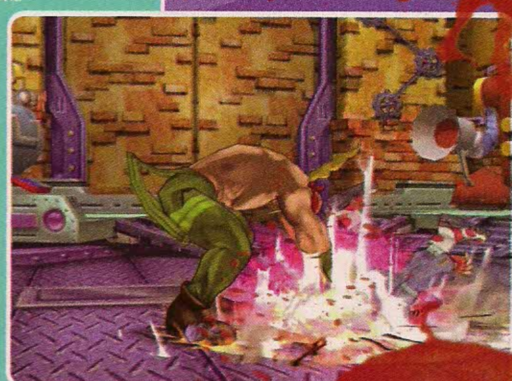
- **Viewtiful Joe**
  Origem: Viewtiful Joe
  Joe é um cara comum que adora filmes. Um dia, quando estava no cinema com sua namorada Silvia assistindo um filme do seu herói favorito - Captain Blue -, o vilão do filme acaba por capturá-la. Joe acaba entrando no filme também, e encontra Captain Blue, que lhe entrega o V-Watch que permite que Joe vire Viewtiful Joe, ganhando poderes de acelerar e desacelerar o tempo, além da habilidade de zoom. Joe então luta para vencer o vilão, salvar Silvia e o mundo dos filmes.

(*1) PTX-40A só pode ser usado sozinho.



ARCADE EM SUA CASA

A empresa japonesa Exar já se adiantou e anunciou para um lançamento simultâneo com TvC um controle estilo arcade, para que os fãs possam curtir a mesma sensação dos fliperamas em seus consoles. O primeiro modelo da empresa, com cores similares ao Wii já foi lançado, mas em 11 de Dezembro teremos ou[illegible] com temática de TvC, com preço estimado de US$67,5.



Pokémon Ranger: Shadows of Almia

Arme seu Poké DS para ajudar os monstrinhos
— Lucas Patrício

Pokémon é uma legítima série japonesa. É possível ver a influência nipônica em quase todos os elementos da série principal, que nasceu no GameBoy e até hoje recebe grandes continuações, verdadeiros sucessos comerciais.

Só que durante todos esses anos, várias versões paralelas à série principal também foram lançadas. Chamados de spin-offs, estes jogos carregam o nome Pokémon e suas principais características, mas tentando levar a série para outros lados e gêneros. Foi isso que aconteceu em 2006, quando a Nintendo lançou Pokémon Ranger para DS, que se aproveitava dos recursos do portátil para criar uma nova experiência e expandir o universo Pokémon.

Ranger fez sucesso no Ocidente, e agora, dois anos depois de seu lançamento, a Nintendo coloca nas lojas Pokémon Ranger: Shadows of Almia, exclusividade do Nintendo DS.

TEMOS QUE AJUDAR!

Na série principal, a grande diversão é capturar e treinar os Pokémon para usar em batalhas. Em Ranger não existem lutas Pokémon. Como assim? Quem ainda não conhece a série pode ficar um pouco desconfiado, mas é possível sim um jogo de Pokémon sem as famosas batalhas. Pelo menos Ranger funciona muito bem. Quer saber como?

Ao invés de um treinador Pokémon, você assume o papel de um jovem que sonha em ser um Ranger, uma profissão dentro do universo da série que ajuda a população e os monstrinhos em perigo. Logo no começo do jogo, seu personagem chega ao continente de Almia para estudar em uma escola e se tornar um Ranger.

Após passar por um pequeno treinamento, que na verdade é um grande tutorial para apresentar os principais personagens e a jogabilidade, você já poderá aceitar e cumprir missões como um verdadeiro Ranger Pokémon.

Um Ranger não captura Pokémon. Quer dizer, eles até capturam, mas não usam nenhum tipo de Pokébola. Na verdade, os Rangers utilizam um bastão que ajuda os monstrinhos a ficarem mais calmos. Como forma de agradecer, os Pokémon que você ajuda permanecem ao seu lado durante um tempo.

FECHANDO O CERCO

Para "capturar" os Pokémon, você vai ter que circulá-los usando a Stylus. O número de voltas que você terá que dar vai depender do seu nível e do Pokémon que estiver tentando pegar. Quanto mais Pokémon você ajudar, mais pontos de experiência você ganha. Com esses pontos, ao invés de evoluir os monstros, você ganha níveis para o bastão de captura, que se torna mais efetivo a cada nível e ganha mais resistência.

Mas não pense que será tão simples assim acalmar os Pokémon. No começo, algumas voltas rápidas ao redor do Pokémon resolverá o problema. Mas ao avançar na aventura, você terá que tomar cuidado para não ser atingido pelos golpes deles, que se entrarem em contato com as linhas traçadas na tela, tiram HP de seu bastão. Se o HP chegar a zero, é game over.

Mas é aí que entra a parte estratégica da série Ranger, que em Shadows of



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Creatures
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação/RPG
Número de jogadores: 1

NOTA 7.5

Gráficos: 7,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 8,5
Replay: 8,0



MAIS POKÉMON, mais missões. Esse é o Shadows of Almia. Temos que ajudar!

Almia ficou ainda mais completa. Os Pokémon que você ajuda poderão retribuir o favor de duas formas. A primeira é usando habilidades únicas de cada um para resolver puzzles e passar por obstáculos nos cenários. Um pequeno arbusto no caminho pode ser destruído pela habilidade cut de um Zubat, por exemplo.

A segunda forma de ajuda é durante a captura. Cada companheiro possui um golpe que pode ser usado para ajudar a reduzir a velocidade, paralisar ou causar demais efeitos no Pokémon alvo. Ao tentar acalmar um Pokémon de fogo, usar a habilidade de um Pokémon aquático que está com você vai quebrar um galho e facilitar as coisas. Só que existe um único porém: após te ajudarem, os Pokémon vão embora.

Isso exigirá que você, por várias vezes, precise acalmar um Pokémon para que ele retribua o favor usando sua habilidade para ajudar a passar de alguma enrascada. A única exceção são os companheiros Pokémon, que são verdadeiros parceiros dos Rangers. Algo como Pikachu é para Ash, no desenho.

MAIS DA MESMA DIVERSÃO

Shadows of Almia é muito parecido com seu antecessor. A grande novidade é a presença de monstrinhos dos jogos Diamond e Pearl, que ficaram de fora da primeira versão. Novas missões e mais habilidades para os Pokémon também foram ótimas adições, que tornaram o título muito mais robusto e completo.

Para quem já se aventurou na versão original, Shadows of Almia não tem tanto a oferecer a não ser novas missões. Mas para quem não se arriscou ainda, essa é a chance de experimentar um jogo mais completo, com direito a eventos especiais via Wi-Fi e transferências de Pokémon bônus para os cartuchos das versões principais para DS.

Os visuais ganharam um tratamento especial, com muitas cores e cenários variados. Por ser um mundo diferente daquele que conhecemos da série principal, a premissa de se explorar outros horizontes no universo Pokémon se tornou muito completa e mostra que a série pode sobreviver de jogos paralelos com qualidade. NW

AJUDA POKÉMON

Em Ranger os Pokémon não batalham. Ao invés disso, eles usam algumas habilidades especiais para ajudar você a passar de alguns obstáculos. Veja quais são as habilidades:

CUT
Assim como na série principal, a habilidade Cut serve para cortar arbustos e árvores que bloquearem sua passagem

SOAK
Se encontrar algum fogo pelo caminho, essa habilidade será essencial para deixar as coisas mais frias

RECHARGE
Pokémon como Pikachu podem ajudar recarregando alguns pontos de HP de sua Styler, o bastão de captura

TACKLE
O golpe primário da série principal é uma habilidade muito útil em Ranger; permite mover pedras e chacoalhar árvores

CRUSH
Uma habilidade usada com muita freqüência no início do jogo para quebrar caixas de madeira e esmagar pedras

RAIN DANCE
A famosa "dança da chuva" invoca um forte temporal, que vai ajudar nas situações mais adversas de Ranger

PLANETA POKÉMON

– por Lucas Patricio

NOVIDADES



Pokémon Diamond & Pearl adicionou uma das funcionalidades mais desejadas pelos fãs: batalhas online. A possibilidade de poder desafiar treinadores de qualquer lado do mundo é realmente empolgante, mesmo que ainda sob o primário sistema de friend codes.

O que? Você nunca jogou online? Oras, então a oportunidade de saber todas as regalias e possibilidades é agora. Aproveite que logo a versão americana de Pokémon Platinum será lançada na América (nossos amigos da Nintendo juram que ela chega até março de 2009) e descubra qual são as novidades nos modos online de Platinum.

BRINCANDO ONLINE

Ao descer as escadas dos Centros Pokémon você vai encontrar uma nova atendente. Quem é ela? É a moça que vai permitir que você entre em um local onde poderá participar de diversas atividades com até mais 19 pessoas!

Sim, no total 20 jogadores poderão participar de mini-games nas salas Wi-Fi, que são divididas em servidores diferenciados pelo visual; existem salas temáticas dos elementos fogo, água, elétrico e grama.

Brincar nos mini-games Wi-Fi é bem divertido e dá algumas recompensas, só que para evitar manipulação de pontuação, a Nintendo limitou o tempo que cada jogador pode permanecer online nessas salas por dia. Após o tempo acabar, um barco em forma de Charizard ou Piplup vem buscar seu personagem.

Veja quais são os três mini-games disponíveis:

Nome	Como Fazer	Ganha Quem	Imagem
Swallowing Swalot	Você precisa atirar berries dentro da boca de uma máquina em forma de Swalot	Conseguir acertar mais berries no local indicado	
Rolling Mime Jr	Usando a stylus, você precisa girar a bola em cima da Mime Jr para manter o equilíbrio	Ser o último a permanecer em cima da bola	
Pumping Wobbuffet	Inflar uma "bomba" na tela de baixo para encher balões	Encher mais balões tomando cuidado com as armadilhas	

COMUNIDADE

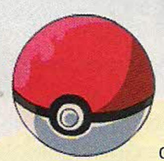


Você acha que já conseguiu experiência suficiente em seu treinamento e quer por seu time à prova em um campeonato? Então se liga só no super torneio que vai rolar no Rio de Janeiro, o popular "Desafio à Elite 4", da Liga Oficial Pokémon (LOP) no Brasil, que vai acontecer agora em dezembro durante o evento Anime Family. Mais detalhes na nossa comunidade: http://revistanw.ning.com

Local: Anime Family 2008
Data: 13 e 14 de dezembro
Horário: 11h às 19h
Local: Universidade Gama Filho
Rua Manuel Vitorino, 553
Piedade - Rio de Janeiro (RJ)
Preço: R$ 10,00 (antecipado) e R$ 13,00 (na porta)
Postos de venda: AIS / Headbanger

POKÉLOJA

Capturar Pokémon é uma tarefa que pode ser muito simples ou completamente desafiadora. Para conseguir maior sucesso na captura, é preciso utilizar uma boa estratégia na batalha e também a Pokébola certa para cada tipo de Pokémon. Para ajudar você, fizemos um guia com todas as Pokébolas presentes nos jogos da série e suas principais funções



POKÉBOLA
Preço: $200
A Pokébola básica que é extremamente útil para capturar todos os tipos de Pokémon em níveis mais baixos



GREAT BALL
Preço: $600
Assim como a Pokébola, a Great Ball funciona bem com todos os tipos de Pokémon e possui eficiência com níveis medianos.

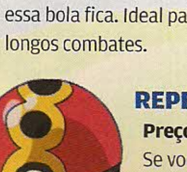


ULTRA BALL
Preço: $1200
A bola padrão mais eficiente. Pode ser utilizada para capturar Pokémon de todos os níveis. Na dúvida, use-a.



NET BALL
Preço: $1000
Uma verdadeira armadilha que é super efetiva com Pokémon do tipo inseto e aquático.

TIMER BALL
Preço: $200
Sobre: Quanto mais tempo a batalhar durar, mais efetiva essa bola fica. Ideal para longos combates.



REPEAT BALL
Preço: $1000
Se você tiver o Pokémon que está tentando capturar, suas chances em pegar o Pokémon selvagem triplicam.



NEST BALL
Preço: $1000
Uma bola ideal para capturar Pokémon que estejam com nível menor que o seu Pokémon ativo na batalha.



LUXURY BALL
Preço: Encontrada no navio abandonado (Abandoned Ship)
Possui nível de captura baixo, mas os Pokémon capturados com essa bola ganham pontos de lealdade.



PREMIUM BALL
Preço: Compre 10 Pokébolas
É idêntica a uma Pokébola normal, só que possui visual diferente.



DIVE BALL
Preço: $1000
Ideal para capturar Pokémon que vivem debaixo d'água em alto mar, como Gyrados e Tentacool.

RAIO X



FICHA TÉCNICA

Pokémon: Alakazam
Tipo: Psíquico
Habilidades: Synchronize (Quando o status se altera, o adversário recebe a mesma mudança)
Inner Focus (Previne ataques que causam o efeito de "flinching")

Atributos: 55 HP / 50 Atk / 45 Def /135 SAtk / 85 SDef /120 Spd
Prós: Extrema velocidade e ataque especial
Contras: O pouco HP as vezes é problema

SUGESTÃO "PSÍQUICO FATAL"

Lista de Golpes: Psychic, Focus Blast, Shadow Ball, Trick
Item sugerido: Choice Specs (aumenta o ataque especial em x1.5, mas o Pokémon usará somente o mesmo ataque até ser trocado)
Natureza recomendada: Timid
Distribua os "EVs" da seguinte forma: 6 SDef / 252 SAtk / 252 Spd
Comentários: Rápida e fatal, essa combinação para Alakazam é extremamente perigosa para seus adversários. Psychic vai derrubar praticamente todo Pokémon que aparecer, mas se algum Pokémon do tipo aço ou fantasmas aparecer, Focus Blast resolve o problema. Tome cuidado com Snorlax, Metagross, e Blissey, que serão seus principais adversários.

SUGESTÃO "VINGADOR"

Lista de Golpes: Counter, Taunt, Psychic, Knock Off
Item sugerido: Focus Sash (Deixa o HP com 1 ponto caso o Pokémon receba um "nocaute" com a barra de HP cheia)
Natureza recomendada: Hasty
Distribua os "EVs" da seguinte forma: 6 HP / 252 SAtk / 252 Spd
Comentários: Uma alternativa para fugir do óbvio e tentar atrapalhar a estratégia do adversário. A estratégia de derrotar o adversário com um Counter após sobreviver a um ataque fatal, graças ao Focus Sash, vai funcionar principalmente contra Weavile, Metagross, e Tyranitar. Como Alakazam praticamente sai da partida após o Counter, o Knock Off é uma boa opção para arrancar Leftovers de Blissey's, por exemplo, antes de sair da partida.

Legenda:
HP Hit Points (Pontos de Vida)
Atk Attack (Ataque)
Def Defense (Defesa)
SAtk Special Attack (Ataque Especial)
SDef Special Defense (Defesa Especial)
Spd Speed (Velocidade)



Hoje quem vai dar a dica de mestre é uma treinadora. Isso mesmo, uma garota que mostra que as meninas também têm muito espaço na comunidade de treinadores Pokémon e deixam muito marmanjo no chinelo.


JÉSSICA já deu surra Pokémon em muito marmanjo

FICHA TÉCNICA

Nome: Jéssica Camargo de Amorim
Idade: 16
Estuda: Sim
Joga: há 9 anos

NW: Você tem só 16 anos e já é experiente em torneios, certo?
Jéssica: Eu jogo desde que ganhei um cartucho de Pokemon Yellow. Já venci torneios internos de fóruns Pokémon e também um torneio de duplas realizado no evento Kodama DF 2008.

O fato de você ser menina ajuda ou atrapalha?
Acho que a vantagem é a atenção e os conselhos que os meninos me dão. Eles sempre judam quando preciso. Já fiz ótimas amizades jogando Pokémon. Mas sem dúvidas gostaria que existissem mais meninas jogando, porque afinal é estranho se ver rodeada de tantos garotos.

Mas o pessoal subestima quando vê uma garota entrando em uma batalha?
Normalmente o pessoal subestima mesmo, olha com uma cara de "nossa, essa vai ser fácil demais!", mas nunca facilitaram pra mim não.

Mas conta pra gente: qual o time que você costuma usar?
Se eu contar perde a graça, né?! (risos) Brincadeira. Só não digo por que não costumo usar uma equipe fixa por muito tempo, mas normalmente Alakazam e Infernape estão sempre por perto.

E qual tipo de estratégia você prefere usar?
Gosto de estratégias que envolvam mudança de clima, já que dão grande vantagem pro time do jogador, como por exemplo, um Sandstorm Team, que é meu favorito.

Mas então deixa uma dica aí para quem quer começar a treinar Pokémon.
Uma dica? Acho que a principal coisa é estar sempre testando novas estratégias e batalhando bastante, só então você vai saber quando estará fazendo as coisas do jeito certo.

Qual Pokémon você acha mais forte?
Ratata! (risos) Não é brincadeira, quem sabe usar esse carinha acaba com o Pokémon mais forte do adversário se for usado na hora certa. NW


compatível com
Wii Speak

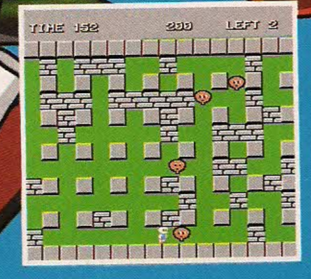
BOMBERMAN & NINTENDO

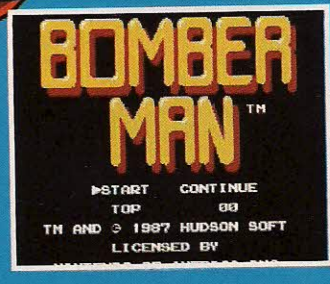
UM CASAMENTO EXPLOSIVO (E QUE DEU CERTO)
– Alexei Barros

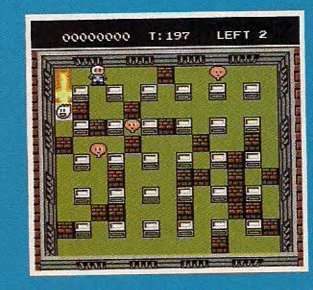
Bomberman não é exclusivo das plataformas Nintendo, isso é fato. Entretanto, não existe personagem estrangeiro que se identifique de tal forma com a produtora. Há mais de 20 anos deposita bombas não em alguns, nem na maioria, mas simplesmente em todos os sistemas nintendísticos – do NES ao Wii, e até no Virtual Boy. Em meio aos escombros, recuperamos todos os lançamentos para mostrar como o casamento entre o homem da destruição e a Big N deu certo.

BOMBERMAN MODERNO tem óculos de Bono Vox...

SÉRIE PRINCIPAL







BOMBERMAN (1987 – NES)

Bomberman estreou em 1983 nos computadores japoneses MSX, FM-7, Sharp MZ-700, NEC PC-8801 e NEC PC-6001, além do ZX Spectrum na Europa. A fórmula de percorrer labirintos e largar bombas para destruir obstáculos e devastar inimigos começava, mas foi somente na adaptação para Famicom em 1985 (e posterior versão americana) que Bomberman recebeu o visual que se notabilizou posteriormente, com capacete branco e antenas rosadas, e a trilha de nostálgicas melodias da compositora June Chikuma. No decorrer das 50 fases, abundavam power-ups para ficar intangível, aumentar a velocidade e ampliar o poderio das bombas – caso explodisse a porta de passagem para a próxima fase, mais adversários rondavam o ambiente. No encerramento surgia uma mensagem inusitada, que o agradecia por transformar Bomberman em... humano? Quem aparecia era o protagonista de Lode Runner, jogo de plataforma criado por Douglas E. Smith que a Hudson adaptou para NES, sugerindo uma relação. Em 2004, Bomberman saiu para GBA na linha Classic NES Series.

BOMBERMAN II (1992 – NES)

O Black Bomberman assalta o banco, deixa o dinheiro com o White Bomberman e foge. A polícia passa e prende o inocente. Para fugir do cárcere, Bomberman despeja bombas a torto e a direito. No geral, parecido com o primeiro, mas com visual muito mais avançado. A maior novidade é a introdução do multiplayer, disponível em dois modos: Vs Mode, um contra um, e o Battle Mode, em que três Homens-Bomba se digladiam (exigia o NES Four Score para encaixar o terceiro controller).

SUPER BOMBERMAN (1993 - SNES)



O primeiro do Super Nintendo com a opção para quatro pessoas jogarem simultaneamente. Não por menos o pacote incluía o acessório Super Multitap para os explosivos combates grupais, dando continuidade ao multijogador do predecessor. Na aventura solo, composta por 48 níveis espalhados por seis mundos - no último de cada surgia um chefão -, havia opção para modo cooperativo, ao lado de somente um colega. Ainda assim, as bombas do comparsa também o atingiam, e vice-versa.

SUPER BOMBERMAN 2 (1994 - SNES)



Na continuação inexplicavelmente o cooperativo foi excluído. Ao menos o multiplayer de combate continuou - com uma dezena de arenas criadas especialmente para o modo -, agora com a opção de criar times para confrontos entre duplas, além do convencional cada um por si. Para aumentar a estratégia, a luva permitia pegar bombas e arremessá-las nos oponentes.

SUPER BOMBERMAN 3 (1995 - SNES)



Versão turbinada de Mega Bomberman (Mega Drive), que, por sua vez, é adaptação de Bomberman '94 (TurboGrafx-16). A qualidade gráfica é inferior que os antecessores, e parece um jogo do console da NEC por conta da simplicidade. Como novidade, a montaria das criaturas Rooey, espécie de cangurus coridos, quase equivalente ao Yoshi. E no multiplayer a algazarra era ainda maior, já que cinco indivíduos podiam lutar ao mesmo tempo escolhendo entre oito personagens que representavam nações - Super Bomberman 3 foi o primeiro do SNES a permitir essa quantidade. Contudo, o título ficou limitado ao Japão e à Europa: não foi lançado nos EUA.

SUPER BOMBERMAN 4 (1996 - SFC)



Semelhante ao predecessor, com fases inéditas e nova história. No modo batalha você selecionava os chefes, e entre as habilidades, jetpack e a possibilidade de atirar poderes especiais. Desta vez o jogo nem na Europa apareceu, ficando restrito ao Super Famicom.

SUPER BOMBERMAN 5 (1997 - SFC)

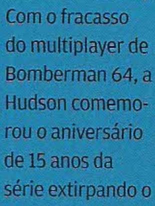


O derradeiro do console 16-bits e, seguindo a tendência, foi lançado somente no Japão. A jornada solo tem estrutura não-linear com ramificações. Como no SB4, era possível escolher os chefes no modo multiplayer, mas sem poderes especiais em dez arenas. O número aumentava para treze na versão limitada, de cartucho dourado, adquirida exclusivamente por intermédio da revista CoroCoro Comic.

BOMBERMAN 64 (1997 - N64)



No primeiro título tridimensional do Bomberman aconteceram mudanças drásticas na fórmula tradicional, inserindo elementos de plataforma e ação na aventura de um jogador. No lugar de uma arena fechada, um mundo aberto para explorar à Super Mario 64. As bombas podiam ser chutadas e lançadas sem a necessidade de power-ups, e as explosões aconteciam em círculos, não em cruz. Depois de morrer no multiplayer você se tornava um fantasma, e atacava temporariamente os rivais. Não fez muita diferença. Era insosso, sem a graça dos tempos áureos da série Super.



BONITO SAPATINHO ROSA, HEIN?

BOMBERMAN HERO (1998 - N64)



Com o fracasso do multiplayer de Bomberman 64, a Hudson comemorou o aniversário de 15 anos da série extirpando o modo para se concentrar no single-player, com perceptível influência de Sonic 3D Blast (Mega Drive). Foram implementadas as possibilidades de pular e agarrar-se em bordas, além da barra de energia. Veículos como BomberCopter, BomberMarine e BomberJet para pilotar, fora Louie (um Rooey verde). Salvo pequenos problemas de câmera, slowdowns e falta de desafio, representou um grande avanço em relação ao anterior.

BOMBERMAN 64: THE SECOND ATTACK! (2000 - N64)



A Hudson manteve a inexistência do salto como no Bomberman 64 original, mas fez o jogo mais parecido com os antigos, com o avanço de tela por tela, com câmera fixa. A coleta e combinação das habilidades conferiram mais aspecto de puzzle: para congelar a lava você devia usar a bomba de gelo, por exemplo. Até a explosão voltou a acontecer no formato de cruz. Bomberman passou a receber

a companhia de Pommy (bastante parecido com Kirby), animal que cumpre diferentes atividades dependendo do alimento, e pode ser controlado por outro jogador. O multiplayer retornou, e em cinco modos diferentes - o primeiro disponível desde o princípio e quatro desbloqueáveis.

BOMBERMAN 64 (2001 - N64)



Não se engane: foi lançado somente no Japão, e é diferente de Bomberman 64 de 1997, que ficou conhecido como Baku Bomberman no perímetro nipônico. Primeiro da série feito pelo estúdio Racjin, ignorou todas os avanços (ou retrocessos, dependendo do ponto de vista) tridimensionais, para estabelecer um retorno às origens, com gráficos 2D e visão superior. Foi o último lançamento do Nintendo 64 no Japão em 20 de dezembro de 2001 - nos EUA o console ainda sobreviveu até agosto de 2002.

BOMBERMAN GENERATION (2002 - GC)



Após tantos tropeços nos 64-bits, a Hudson finalmente produziu um jogo que fez por merecer a história do Bomberman na estréia do GameCube. Em seis mundos com cinco fases cada, você usa diferentes tipos de bombas para encontrar a saída e até áreas secretas. Na posse dos charaboms é possível disputar batalhas para ganhar novas habilidades e acessar diferentes caminhos. Minigames, batalhas contra chefes à exaustão e multiplayer de até quatro pessoas à moda antiga. Para completar, utilização da técnica cel-shading, que combinou com o estilo dos personagens.

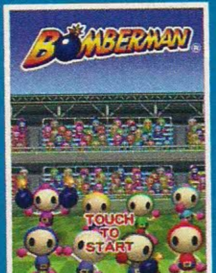
BOMBERMAN JETTERS (2002 - GBA)



Versão portátil do jogo do GameCube que ficou apenas no Japão. Como no irmão maior, há a possibilidade de alternar entre Bomberman e Max. Charaboms também apareceram e o modo multiplayer de até quatro pessoas.

BOMBERMAN JETTERS (2004 - GC)

Dois anos depois de Bomberman Generation a Hudson criou um jogo muito parecido com... Bomberman Generation. Fica notável na aventura solo, com quatro mundos de seis fases cada, mas que apresenta foco maior nas sessões de plataforma e nas cenas em anime do que propriamente nos quebra-cabeças. Os charaboms regressaram. A novidade... Mal dá para levar em conta. Ao apertar Y você alterna para Max, personagem que tem as mesmas habilidades do Bomberman, a não ser o fato de que ele não pode usar os charaboms. Em compensação, é capaz de desferir um ataque energético. Exceto em raras situações em que é obrigatório utilizar a investida para destruir barreiras e mover objetos, Max acaba não sendo aproveitado na maior parte do tempo.



BOMBERMAN (2005 - DS)

Usando o mesmo nome do original, é a versão definitiva do molde clássico, com a impressionante cifra de 100 estágios. Mudanças: para ativar o power-up depois de coletá-lo é preciso confirmar na tela de toque. O multiplayer, com duas telas, é o que mais se destaca, pois com um cartucho apenas armam-se confrontos de até oito pessoas.

BOMBERMAN BLAST (2008 - Wii, WiiWARE)

Lançado para celebrar os 25 anos do game, traz 39 fases em cinco mundos e chefes, com novos poderes - muitos ativados com o Wii Remote, jogado na horizontal como o controller de NES. Entre as habilidades, escudo e foguete que permite voar. E ainda multiplayer online com suporte para oito jogadores. Bomberman Blast também terá uma versão para Wii (já disponível no Japão), que traz duas arenas a mais e outros extras. Os jogadores de ambas as edições podem travar batalhas bombásticas uns contra os outros.



RPG DE AÇÃO: JORNADAS BOMBÁSTICAS

BOMBERMAN QUEST (1998 - GBC)

Inspirada pelas aventuras de Zelda, a Hudson concebeu um RPG de ação do Homem-Bomba incrivelmente semelhante à série da Nintendo, apresentando dungeons e combate contra chefes. Em vez de golpes com a espada, Bomberman larga bombas para matar os inimigos.

BOMBERMAN TOURNAMENT (2001 - GBA)



A evolução de Bomberman Quest: em uma aventura de cerca de 20 horas, você passeia por oito cidades e cinco dungeons abarrotadas de puzzles. Oito mapas para o multiplayer como estamos acostumados. O modo exigia cabos para conectar mais três GBAs. Era possível jogar com apenas um cartucho, e o tempo de loading aumentava consideravelmente. Nos EUA, Bomberman Tournament foi produzido pela Activision.

BOMBERMAN STORY DS (2007 - DS)



Depois do Japão foi lançado na Europa e até Austrália, mas não nos Estados Unidos. Nos entremeios da expedição, minigames criativos que aproveitavam a stylus, embora alguns não tivessem relação com a história. O multijogador usufrui a Nintendo Wi-Fi Connection para contendas até quatro pessoas, e nas batalhas locais, com uso de um cartucho, esse número aumentava para oito. No total, 20 mapas para muita destruição.

BOMBERMAN GB: MINIBOMBAS

WARIO BLAST: FEATURING BOMBERMAN! (1994 – GB)



De todos os listados, talvez seja o que mais mostra a intimidade de Bomberman e Nintendo, pois foi o único em que o personagem da Hudson dividiu espaço com alguém da Big N. Na verdade, perdeu espaço... A ganância maquiavélica do Wario foi tamanha que passava a impressão de ser um jogo dele, com participação da figura bombástica, quando, na verdade, Wario Blast é no estilo Bomberman, com o Wario como intruso. Você podia escolher tanto um como o outro para despejar bombas, e vencer o rival (Bomberman ou Wario) na arena. O crossover aconteceu exclusivamente no ocidente, uma vez que versão japonesa não trazia o Wario e foi lançada como Bomberman GB.

BOMBERMAN GB (1995 – GB)



Por mais confuso que possa parecer, o Bomberman GB americano equivale ao Bomberman GB 2 japonês porque, como você viu, o primeiro Bomberman GB nipônico virou Wario Blast nos Estados Unidos e Europa. Com chapéu e chicote à la Indiana Jones, Bomberman está à procura de um tesouro e ativa bombas em 48 fases para encontrá-lo. Também trouxe multiplayer de quatro jogadores (usando fios).

BOMBERMAN GB3 (1996 – GB)



Não perca a conta: é o terceiro da série GB, e ficou somente no Japão. No geral, Bomberman como estamos acostumados, inclusive com as músicas conhecidas do NES. O vilão Evil Bomber também aparece em Bomberman Hero do Nintendo 64.

BOMBERMAN MAX: TEMOS QUE PEGAR

BOMBERMAN MAX BLUE: CHAMPION / RED: CHALLENGER (2000 – GBC)



Tal como alguns lançamentos de Pokémon, o jogo foi lançado em duas versões: Blue: Champion, com Bomberman jogável, e Red: Challenger, com Max jogável. Aqui estrearam os charaboms, entes que se assemelham bastante com os monstros da série da Nintendo no desenvolvimento. De resto, é um jogo como manda a tradição do Bomberman, com visão de cima e 100 níveis.

BOMBERMAN MAX 2: BLUE / RED ADVANCE (2002 – GBA)

A porção charaboms aumenta e invade o multiplayer de duas pessoas. Para cada versão são 30 monstros diferentes para colecionar e usá-los em combates. No multiplayer de quatro jogadores os confrontos são como os do Bomberman antigos, mas em 2D e com os charaboms. Apesar disso, os personagens são tridimensionais. O multiplayer tradicional do Bomberman, com visão superior, ficou de fora.



MAIS BOMBAS (NO BOM SENTIDO)

BOMBERMAN B-DAMAN (1996 – SFC)



Baseado na linha de brinquedos da Takara, B-Daman, que tem a peculiaridade de disparar bolas de gude. Controlando Bomberman com movimentos laterais como um caranguejo, o objetivo é lançar a esfera para destruir bombas e inimigos em apenas uma chance. É possível personalizar o seu Bomberman, definindo coloração e os olhos. O multiplayer de até quatro jogadores segue a linha do jogo principal, com o intento de atirar nos oponentes. Um brinde: a caixa trazia um simpático Bomberman B-Daman dourado.

POCKET BOMBERMAN (1997, 1998 – GB, GBC)



O Sol foi coberto por uma nuvem escura porque a Sword of Sun foi selada por um monstro. Para tê-la de volta seria necessário coletar cinco Power Stones protegidas por cinco monstros na Evil Mountain. Quem cumpriria tal missão? Ele, o cavaleiro Bomberman. Apesar do roteiro típico de RPG, é um jogo de plataforma bidimensional em que o herói pode pular e até mesmo ativar bombas no ar – e que não caem antes de explodir. Quando saiu no Japão o lançamento aconteceu somente para o Game Boy monocromático, ao passo que a versão ocidental já era colorida no GB Color.

HUDSON BEST COLLECTION VOL.1 – BOMBERMAN COLLECTION (2005 – GBA)



É apenas um pacote com os dois primeiros Bomberman do NES que saiu apenas no Japão. A série chegou até o volume seis.

CUSTOM BATTLER BOMBERMAN (2008 – DS)

Título que deve sair no começo de dezembro no Japão. O foco de Custom Battler é a personalização do Bomberman: você terá que coletar vários itens para alterar os atributos do personagem. Será que aparece no ocidente?

LAND: TERRA DOS MINIGAMES

BOMBERMAN LAND 2
(2003 – GC)



Único a ter versão para GameCube da trilogia Land, lançada toda para PlayStation 2, integralmente exclusiva do Japão e desenvolvida pela Racjin. Mescla uma grande variedade de minigames, entre puzzle, corrida e o modo de batalha habitual.

BOMBERMAN LAND TOUCH!
(2006 – DS)



Espécie de fusão de Mario Party com Bomberman, com 36 minigames diversificados, divertidos e desafiantes ao som de músicas animadas e grudentas. Podem ser jogados com mais três pessoas no multiplayer, infelizmente apenas local. O modo batalha tradicional também está presente, tanto offline (até oito jogadores), quando online (até quatro) em 20 arenas.

BOMBERMAN LAND TOUCH! 2
(2008 – DS)



Continuação no mesmo modelo, com 40 minigames que usam a tela de toque, além do modo Bomberman clássico. O multiplayer igualmente manteve a quantidade de jogadores: quatro na Nintendo Wi-Fi Connection e oito nas pelejas locais.

BOMBERMAN LAND
(2008 – Wii)



Exatamente o que a versão do DS oferece, mas adaptada com as possibilidades do Wii, e ainda com mais elementos de RPG. Bomberman explora um parque de diversões repleto de minigames que fazem proveito do sensor de movimentos do Wii Remote.

CURIOSIDADE

BOMBERMAN VERSUS O MUNDO



Bomberman até foi cogitado como terceiro lutador convidado nas vésperas do lançamento de Super Smash Bros. Brawl, só que não passou de um rumor. Encaixaria bem ao lado de Mario, Sonic, Link, Samus e mais mascotes, é verdade. No entanto, participou de um jogo similar de luta: DreamMix TV World Fighters, que reuniu figuras da Konami, Takara e Hudson, e teve versões para GameCube e PlayStation 2 em 2003. Nunca ouviu falar? Provavelmente porque o lançamento aconteceu só no Japão.

PUZZLE: QUEBRA-CABEÇAS EM PÂNICO

SUPER BOMBERMAN: PANIC BOMBER W
(1995 – SFC)

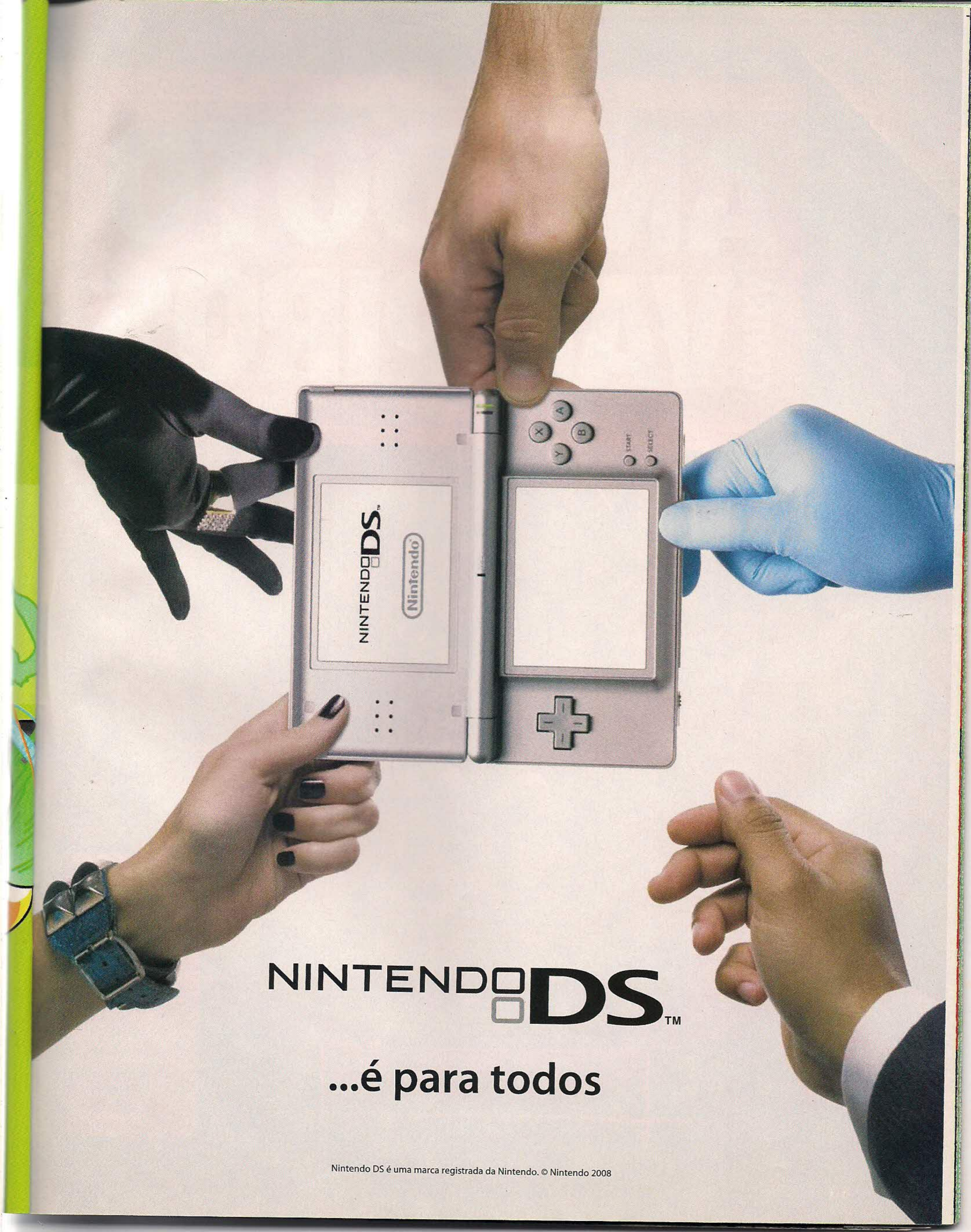


Versão para Super Famicom (ou seja, exclusiva do Japão) do puzzle do Virtual Boy. Aqui os blocos na verdade são cabeças de Bomberman, diferenciadas por cores variadas. Mas é tão divertida quanto a edição do VB, e ainda sem sofrer com a enxaqueca causada pelo preto e vermelho do portátil.

PANIC BOMBER
(1995 – VB)

Panic Bomber foi um dos poucos lançamentos para o Virtual Boy. Adaptação do jogo originalmente do Neo Geo, é um puzzle com temática do universo Bomberman de preceito semelhante ao da série Puyo Puyo, utilizado também em Kirby's Avalanche. Seu objetivo é agrupar três blocos iguais. Com isso, cairá uma bomba apagada. Se você explodir uma série de bombas com pavio aceso (descem ocasionalmente), é enviada uma leva de entulhos para o seu adversário, que pode fazer o mesmo no outro lado da tela.

ATÉ MESMO no Virtual Boy o herói bombou!



NINTENDO DS
Nintendo
START
SELECT
NINTENDO DS™
...é para todos
Nintendo DS é uma marca registrada da Nintendo. © Nintendo 2008

DETONADO 1ª PARTE

ANTÍDOTO CONTRA VAMPIROS

Não deixe Shanoa em maus apuros...
— Pablo Raphael





Castlevania: Order of Ecclesia

Console: DS

Produção: Konami

Desenvolvimento: Konami

Gênero: Ação

Jogadores: 1





GOSTOU DE DAWN OF SORROW? Então você vai se sentir em casa!

INTRODUÇÃO

"Retornando à vida desde a Idade Média, o maligno vampiro Drácula aterroriza o mundo. Mas a cada vez que Drácula levantava-se do túmulo, lá estava o clã Belmont, chicote sagrado em punho, pronto para lutar contra o vampiro.

Graças aos esforços da família Belmont, a Humanidade evitou a escuridão e seguiu rumo à prosperidade.

Mas no começo do século 19, os homens perderam a capacidade de resistir às trevas e seus líderes procuram novos métodos para deter o avanço de Drácula.

Nossa organização, Ecclesia, nasceu para ser esse método."

ECCLESIA

Você começa o jogo na sede da Ordem, no controle da iniciante Shanoa. Pule até o topo e atravesse a grande porta à direita para dar início ao tutorial. Caso precise repetir alguma informação, vá até Barlowe, o velinho, e aperte para cima.

Quando Barlowe mandar você enfrentar um combate real, vá para a direita. Na próxima sala você encontrará um Skeleton. Esquive dos ossos que ele atira e ataque com os combos que aprendeu. Três golpes destruirão o Skeleton, mas há outros. Repita o procedimento e quando tiver terminado, escute Barlowe e continue para a direita até que ele lhe dê uma missão. Então vire para a esquerda. Atenção: na última sala há um baú com o item Record 5. Depois de pegar o item, volte todo o caminho para a direita, até entrar na torre onde começou o jogo. Suba novamente até o topo, mas dessa vez, salte no bloco à esquerda e se agache para encontrar um baú contendo Record 1.

Desça e entre pela primeira porta à direita para salvar o jogo. Continue descendo até o térreo e vá para a esquerda. Você vai encontrar uma passagem que o levará ao World Map. Com ele você pode acessar outros cenários, desde que estejam disponíveis. Por enquanto, a única opção é o Monastery e é para lá que você deve ir.

MONASTERY

Vá para a direita para entrar no Monastery. Logo de cara você enfrentará três Skeletons. Siga em frente até chegar ao Warp Point. Quando você localizar outros Warp Points no monastério, poderá teleportar-se através deles. Muito útil, não? Siga à esquerda até chegar a uma câmara vertical.

Escale as paredes e não deixe de pegar o tesouro à esquerda. Fique atento aos morcegos e você chegará ao topo sem problemas. Vá para a direita e mate a Banshee no final. Pegue as Sandals no baú e retorne à câmara vertical. Continue avançando para a esquerda para encontrar uma esfera vermelha e brilhante. Siga em frente e salve o jogo. Retorne até o objeto: é o Magne Glyph.

Use o novo poder para lançar-se para o alto e mantenha o R pressionado enquanto estiver no ar, para não perder nenhum dos ganchos durante a subida. No topo, vá para cima e para a esquerda para pegar um baú com o item Cotton Hat. Equipe-o e vá para a esquerda.

Na próxima sala, um novo inimigo: os Ghosts. Eles não param de aparecer, então não se preocupe em matar todos. Há um baú na sala, mas não tente pegá-lo agora. Ao invés disso, desça e destrua os Ghosts pelo caminho. No térreo, abaixo do gato, há um HP Max Up. Escorregue para baixo para pegá-lo. Aperte para cima ao passar pelo baú para coletar seu tesouro. Pegue o gato. Colete todos os bichanos que encontrar, eles serão úteis mais tarde.

Vá em frente e enfrente o Bone Schimitar. Ao derrotá-lo, você pode ganhar um Blue Glyph. Uma dica é sair e enfrentá-lo de novo até ter duas Secare Glyth. É uma espada bem melhor do que a faca de Shanoa.

Retorne à sala onde encontrou a Magnes, desça para a próxima plataforma e siga para a direita. Ao encontrar uma estátua brilhante, destrua sua cabeça para pegar o Culter Glyph. Esse poder é ótimo para destruir a Banshees da próxima sala. Suba no bloco que ela protegia e dali para o próximo nível. Pegue o Book of Spirits. Continue subindo. No topo, destrua a parede da esquerda para

DICAS ÚTEIS

Salve o jogo com freqüência;

Sempre que estiver em Wygol, tente fazer o máximo de quests que puder. Essas missões extras serão de grande ajuda no final;

Note que você pode ganhar uma medalha sempre que derrota um chefe sem levar dano. Tente fazer isso!

AS ESFERAS DO PODER

Há dois tipos de Glyphs em Order of Ecclesia. São eles:

Blue Glyphs: São esferas azuis que conferem poderes de ataque à Shanoa. Sua função é causar dano direto aos inimigos ou aumentar o dano que seus ataques causam.

Red Glyphs: As esferas vermelhas são Glyphs de suporte. Alguns vão tornar Shanoa magnética ou melhorar seus atributos, outros conjuram Familiares para ajudar no combate.

achar uma sala lotada de Zumbis e Ghosts. Pegue o Heart Max Up e volte. Salte o buraco, vá para a direita para pegar um tesouro e desça até o térreo. Saia pela direita, enfrente as Banshees e colete os tesouros. Avançe para a esquerda e enfrenteos Zumbis, Squeletons e um Bone Schmitar. Após passar pelos monstros, use o Magnes Glyth para pegar o tesouro no final da sala. Salve o jogo no canto inferior esquerdo. Suba para o canto superior direito para enfrentar o primeiro Chefe.

Arthroverta (700 HP/ 300 EXP): Essa barata gigante não será problema se você tiver as duas Secare Glyths. Esquive dos ataques, aproxime-se e acerte o máximo de Glith Unions que conseguir. Quando o rosto dela desaparecer, use o Magnes para alcançar o gancho no alto e esquivar do ataque especial. Repita o processo até destruí-la.

Avançe e assista a cena. Volte para a câmara anterior e vá para a sala do canto superior esquerdo. Use o Warp Point para sair do Monastério e volte ao World Map. Há uma nova cidade marcada no mapa e é para lá que você deve ir.

WYGOL VILLAGE

Assim que entrar na vila, Shanoa vai encontrar um homem preso em um Glyph. Pegue o Torpor Glyph sobre ele e use o poder para libertar o sujeito congelado. Ele é Nikolai, o padre de Wygol. Ele vai contar que foi aprisionado por um vilão e 12 outras pessoas foram seqüestradas. Antes de seguir para o próximo objetivo, vasculhe a cidade para encontrar alguns tesouros.

Há um artefato brilhante em Wygol. Aperte para baixo diante dele para recarregar todos os corações. Você pode fazer isso sempre. Salve o jogo e depois vá para a floresta que apareceu no World Map.

RUVAS FOREST

Essa fase é bem linear, mas atenção aos novos inimigos: o primeiro é Nominon, um cérebro flutuante. Acerte-o para que ele se afaste mas fique atento pois ele vai retornar. O outro é Une, uma plantinha que aparece no chão quando você menos espera. O terceiro é o Necromancer. Ele ataca com um Glyph que você pode absorver durante o combate. É o Fidelis Caries, que invoca zumbis.

O último inimigo é o clássico Axe Knight. Esquive dos tiros e acerte-o rapidamente para pegar o Ascir Glyph. Destrua a estátua para obter o Macir Gliph e pegue os tesouros na sala ao lado dele. Retorne à Wygol, cure-se, e salve o jogo. Vá para a nova área.

KALIDUS CHANNEL

Salte os blocos para avançar pelo canal, atirando com Ascir nas Mermans, antes de pular. Cuidado com os Sea Stingers. Entre na caverna e absorva o Glyph para descongelar Jacob, o dono da lojinha de Wygol. Vá em frente até chegar ao World Map. Volte a Wygol, faça compras e salve. Vá para a nova área para enfrentar um Chefe.

MINERA PRISON ISLAND

Giant Skeleton (800 HP/ 350 EXP) Dispare todas as Secare Unions que tiver, para enfraquecer um pouco o inimigo. Então equipe a Macir Gliph em uma mão e o Ascir na outra para vencer esse enorme esqueleto. Esquive de seus socos e chutes, use Magnes quando ele avançar para não ficar preso nos cantos.

Quando o Giant Skeleton tombar, continue batendo até ele fugir.

Retorne à Wyngol e salve o jogo, depois volte para Minera. Essa é uma área bem difícil no começo, então volte a Wingol sempre que puder.

Avançando pela ilha, evite as luzes a todo custo. Se uma delas te pegar, um Evil Force virá pegá-lo e a fase já tem monstros suficientes sem ele. Avance rapidamente para livrar-se desse perigo.

Após enfrentar os Skeleton Archers, salte no bloco à esquerda e salve o jogo. Desça até o final da câmara vertical. Mate o Spear Guard e pegue o dinheiro. Vá em frente, atento aos guardas e arqueiros. Pegue o MP Max Up no final do corredor e volte para a esquerda. Suba no bloco por onde você entrou e salte para cima da sala. Pegue os tesouros e volte para a sala. Destrua os Spear Guards e os Archers de novo, até conseguir o Hasta e o Arcus Glyph. Feito isso, vá para o Save Point e continue subindo. Há uma sala idêntica a anterior. Entre, mate os inimigos e pegue o tesouro. Volte e desça as escadas. Acerte a vela no lado esquerdo: atrás da parede há um Priestess Ring. Desça até o fim e vá para a direita.

Suba pela passagem, vença os Winged Guards, pegue o Anti-Venon no baú e volte. Vá até a área de interrogatório da prisão. Cuidado com o Invisible Man. Ele vai tirar a roupa e desaparecer. Ui! Acerte-o com Hasta até ele ficar vermelho e morrer. Pegue o HP Max Up no lado esquerdo da sala e desça até o Warp.



FIQUE DIVIDIDO entre admirar o cenário e a Shanoa



ARMAS COLOSSAIS E DEMÔNIOS para você partir no meio







A próxima área tem Archers atrás de uma guilhotina que só podem ser destruídos com Hasta. Passe a guilhotina e assista à animação. Absorva Dominus Hatred para continuar.

A próxima área está cheia de armadilhas. Salte as câmaras de tortura, tomando cuidado para não ser pego pelos machados. Absorva o Glyph para salvar Abram, o curandeiro. Volte para a esquerda e suba até a sala com o tesouro e outro Invisible Man. Atrás dele está The Creature, um Frankestein que solta fogo e dispara raios. Esquive e mate-o. Avance até o tesouro à esquerda e depois vá para o lado direito, até outra área vertical.

Mate o guarda e suba até o Save Point. Salve e vá para a esquerda. Do ponto em que você entra na câmara vertical, atire machados no bloco acima para um bônus: Konami Man! Pegue-o e ganhe 5000 pontos. Use Magnes para subir até o topo. Pegue o Heart Max UP e saia pela direita, até mais uma sala de dois andares. Pegue o tesouro no andar de baixo e o gato no superior. Desça pela sala vertical e ative o Warp à esquerda. Descendo até o fim da câmara há um Skeleton e uma estátua. Destrua os dois e pegue o Falcis Glyph.

Vá para a esquerda para chegar na sala mais difícil até aqui.

Esquive das bolas de energia que correm no chão e no teto enquanto atravessa a câmara. Precisão total nos saltos! Suba na plataforma ao fim da sala e absorva Vol Fulgur, um Glyph elétrico que também é a fonte da energia que circulava pela sala. A volta será bem mais fácil, então volte pela câmara vertical até o Warp. Volte à Wygol e recupere HP e Hearts antes de continuar.

A próxima área é o trecho final de Minera Prison. As luzes de busca retornam e com elas o Tin Man. Você pode enfrentar o monstro agora, com Vol Fulgur e Ascir ou retornar quando estiver mais forte. Ao ser derrotado, Tin Man deixa um Strength Ring.

Há também um baú com Glyph Sleeve. Com ele você pode equipar até 03 Glyphs ao mesmo tempo. Siga para a direita até o World Map e retorne para Wygol.

WIGOL VILLAGE

Fale com Abram, o ingrato que você salvou em Minera. Dê a ele os Sages que você tiver e ele abrirá sua loja de Potions e Tonics. Em seguida ele pedirá por Chamomile e Rue. Para conseguir esses itens, salve o jogo e vá para o Lighthouse que aparece no World Map.

LIGHTHOUSE

Use Magnes para atravessar os espinhos. Abra a porta e escale a torre do Lighthouse até chegar o próximo chefe.

Brachyura (1800 HP/ 1000 EXP)

Vá para a plataforma mais alta do lado esquerdo. Quando o monstro começar seus ataques, desça para a plataforma logo abaixo e acerte-o sem parar. Use dois Macirs para aplicar um dano elevado ao caranguejo. Suba de volta ao topo para não ser acertado quando ele atacar com socos, disparar suas bolhas ou atacar com a pinça.

Quando Brachyura ficar vermelho, ele destruirá o teto. Mova-se para cima e repita o processo pelos próximos dois níveis.

Ao final do terceiro nível, há um elevador com espinhos. Use Magnes para chegar até ele e derrubá-lo sobre o monstruoso caranguejo.

Após derrotar Brachyura, use o elevador para subir até o próximo nível. Vá para a esquerda, usando Magnes para chegar até a área seguinte. Na sala à direita, absorva Luminatio Glyph e continue em frente. Desça pelo elevador e continue até encontrar mais um camponês em torpor: é Eugene, o armeiro de Wygol. Liberte-o, pegue a Serpent Scale e volte para a vila.

WYGOL VILLAGE

Encontre Eugene em sua loja na vila e ele vai pedir por três Iron Ore. Abasteça-se de poções e salve o jogo. É hora de voltar para Kalidus Channel.

KALIDUS CHANNEL

Entre em Kalidus Channel pela entrada superior direita. Siga pelo estágio até o ponto onde você resgatou Jacob. Acerte o bloco sobre a saída da caverna para liberar Twinbee. Vá para a direita sob a água para pegar um baú com MP Max Up. Continue avançando embaixo d'água até chegar ao HP Max Up. Deixe a fase e entre novamente, pela entrada inferior direita.

Vá para a esquerda e entre na água. Mate o Killer Fish e avance até o baú protegido pelos Needles. Destrua-os e pegue a Potion. Vá para o canto superior esquerdo para sair da sala. Na próxima sala salte até o fundo para pegar o Heart



TODOS NÓS FICAMOS IMPRESSIONADOS com os talentos da Shanoa. Ahh!

SHANOA ALÉM DE LINDA, é poderosa

Max Up. Suba na plataforma da direita e vá em frente, até os Dark Octopodes. Elimine-os à distância, abra os baús e saia da sala para achar um Warp.

Volte à sala anterior e siga para a saída do lado superior direito.

Enfrente os Fisheads, protegendo-se no pequeno espaço diante deles e batendo com Ascir e Secare até derrubá-los. Atrás dos peixes há uma Sapphire. Pegue-a e vá para a porta do lado esquerdo. Um Sea Demon vai aparecer. Ataque-o com machados. Ele foge e retorna várias vezes, mas não é uma grande ameaça. Fique atento quando o Sea Demon usar Grando, você pode absover o Glyph quando o monstro invocá-lo. Acabe com ele, pegue o HP Max Up e retorne. Saia pela porta do alto, à esquerda. Você vai encontrar uma sala cheia de Dark Octopus. Use ataques a distância para não se machucar e avance para a esquerda.

Mate os Gelsos e o grandalhão Forneus e pegue o tesouro. Continue até chegar ao ponto de Save. Passe sob o muro, entre na água e salve o jogo. Vá para a esquerda, até o próximo trecho vertical. Salte até o topo. Na porta da esquerda há um tesouro. Pegue-o e depois entre na porta do meio. Derrube o Fishhead Wall e desça para enfrentar mais Dark Oktopodes, absorvendo o Fortis Fio Glyph. Continue à esquerda, mate os Needles e pegue o barril do canto esquerdo e coloque-o sobre as rochas. Exploda o barril e saia pelo buraco que aparece no teto.

Shanoa está de volta à superfície. Vá para a direita até o baú de tesouro, então volte até encontrar a Chamomile para Abram. Pegue o Heart Max Up e retorne para as profundezas.

Vá para a esquerda e ative o Warp. Volte até a câmara vertical próxima do último Save. Siga para a saída inferior e encontre uma estátua contendo o Scutum Glyph, que aumenta sua defesa quando ativado. Na próxima sala você vai enfrentar todos os inimigos que encontrou no canal. Na próxima caverna, desça e vá para a direita. Detone os Dark Oktopodes. Na próxima sala, salte pelo canto superior direito e você encontrará um navio pirata encalhado.

No navio você encontrará um HP Max Up e após matar a Skull Spider, há uma Esmeralda e mais três tesouros a bordo. Passe sob o muro para pegar o terceiro e continuar seu progresso para a direita.

Aqui você encontrará Mônica. Liberte-a do Torpor e faça a viagem de volta. Elimine o Specter com Torpor e pegue o Magician Ring. Volte para a primeira caverna e siga para a esquerda, matando os Sea Demons que aparecerem. Pegue o Iron Orbe no baú sobre a saída e finalmente retorne para Wydol.

Salve o jogo, recupere as energias e compre itens. Há muitas aventuras pela frente na batalha de Shanoa contra as forças de Drácula, que você confere na próxima edição da sua Nintendo World! NW

DIZEM QUE EU PAREÇO O JONH LENNON mas eu prefiro o Ozzy depois da malária

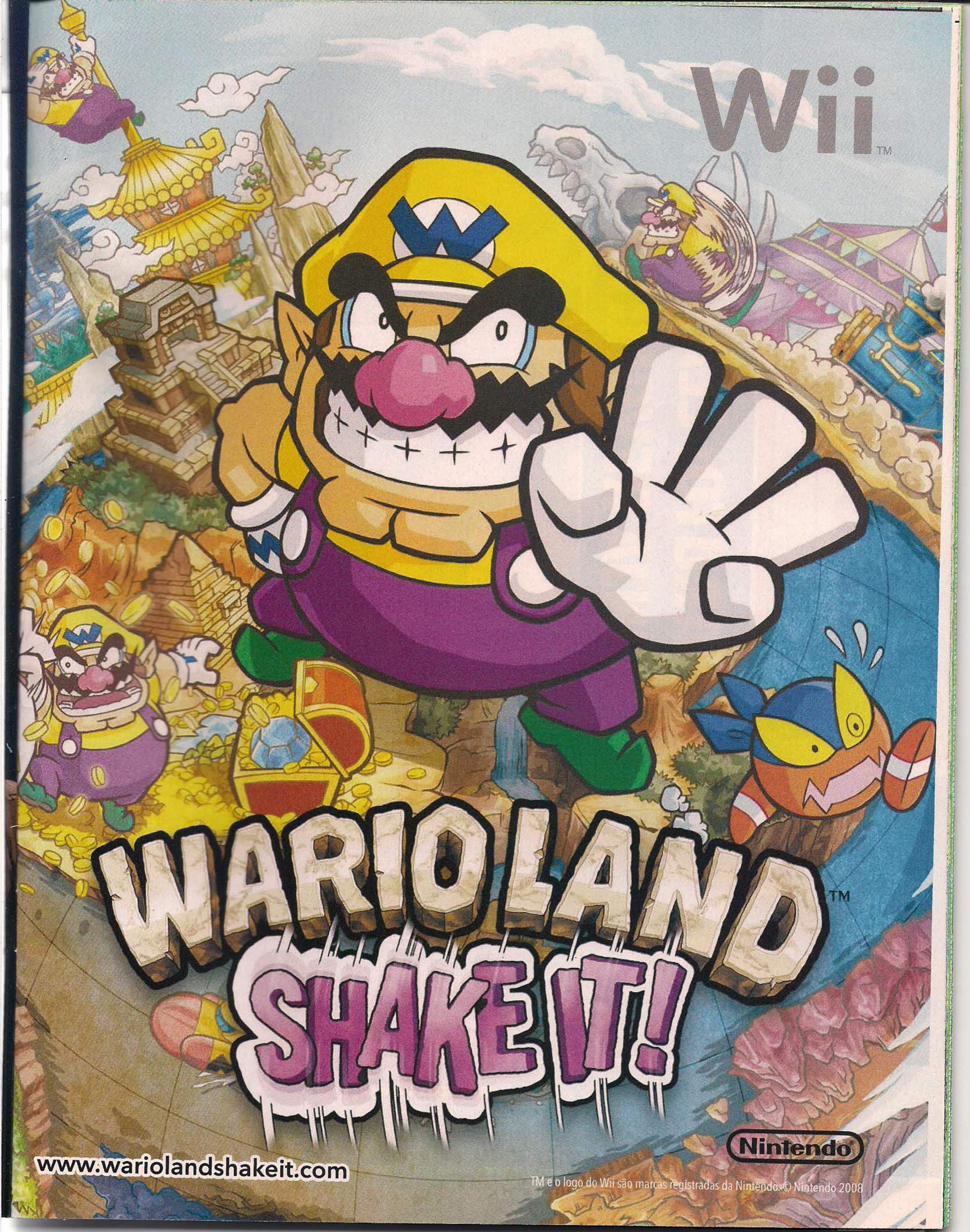
ENQUANTO ISSO na família Belmont...










Wii™
WARIO LAND™
SHAKE IT!
Nintendo®
www.wariolandshakeit.com
TM e o logo do Wii são marcas registradas da Nintendo. © Nintendo 2008

NARUTO: CLASH OF THE NINJA REVOLUTION 2



NÃO LEVE BORDOADAS: siga nossas dicas e tire o Naruto dos maus apuros

NOVOS MODOS DE JOGO:

Modo Kumite
Fique em primeiro no modo Score Attack

Modo Survival
Fique em primeiro no modo Time Attack

Cenário Final Valley
Vença as últimas missões de U.N.T Naruto e Sasuke SS (dificuldade 2)

Habilite Second State Sasuke
Vença a primeira, a segunda, e as últimas três missões dele, além de 50% ou mais de missão completada. Se quiser habilitá-lo de outra forma, basta lutar em 800 batalhas.

Habilite Ultimate Nine Tailed Naruto
Vença a primeira, a segunda, e as últimas três missões dele, além de 50% ou mais de missão completada. Não há outro modo para habilitá-lo.

Habilite Awakened Hinata
Vença a primeira, a segunda, e as últimas três missões dela E DE Neiji, além de 50% ou mais de missão completada PARA AMBOS. Alternadamente, você pode habilitá-la lutando em 700 batalhas.

PERSONAGENS HABILITADOS POR BATALHAS

Além de Sasuke e Hinata em suas formas finais, a quantidade de batalhas que você enfrenta pode disponibilizar mais lutadores:

- **Baki** - lute em 350 batalhas
- **Kabuto** - lute em 500 batalhas
- **Itachi** - lute em 400 batalhas
- **Kagurafight** - lute em 650 batalhas
- **Kyuubi Naruto** - lute em 750 batalhas
- **Anko** - lute em 350 batalhas

MODO STORY VIEWER

Essa é a última opção do menu Extras. Você poderá ver as cutscenes do enredo sem jogar o Story Mode. Para habilitá-lo, você deverá temrinar o jogo com a dificuldade nível 4.

VOZES DOS PERSONAGENS

Você pode habilitar as vozes dos personagens usando o procedimento a seguir: complete a primeira Rival Match, ambas as lutas 2x2 e a luta de 1x3.

MODOS PARA DOIS JOGADORES

Para habilitar os dois modos para segundo jogador, siga os procedimentos a seguir:

2P Time Attack
Fique pelo menos no ranking Jonin no modo 2P Score Attack

2P Survival
Fique pelo menos no ranking Jonin no modo 2P Time Attack



Nintendo DS
oferece diversão e
entretenimento que
se encaixam com o
seu ritmo de vida
JOGUE QUANDO QUISER.
E ONDE VOCÊ QUISER.
TOUCH GENERATIONS
Sabemos que você tem pouco tempo entre todas as suas atividades. Por isso, criamos um portátil para que você possa – em poucos minutos – se divertir com uma partida de Sudoku, ou algumas tacadas de golfe.
A série Touch Generations permite entrar e sair do jogo facilmente, para continuar com o ritmo de seu dia-a-dia. O tempo é seu. Faça algo com ele. Divirta-se exercitando a sua mente.
Para conhecer mais jogos e informações, visite TouchGenerations.com
BRAIN AGE
BRAIN AGE
FLASH FOCUS
PICROSS DS
NINTENDO DS
As marcas e os direitos dos jogos são propriedades de seus respectivos donos TM, ®, o logotipo Nintendo DS e o logotipo Touch Generations são marcas da Nintendo.
© 2007 Nintendo. www.TouchGenerations.com

TOP SECRET DS

NARUTO: PATH OF THE NINJA 2

HABILITE A ESPADA DO SEGUNDO HOKAGE

Vá para a Ninja School em Main Town e fale com Konohomaru. Dê a ele a password **C, F, J, H, I, L, E, G** para ganhar o item Ticket. Depois de terminar o jogo, pegue o item Ticket e leve-o à Shizune. Ela vai dar à você a espada do segundo Hokage.

PASSWORDS DE KONOHOMARU

Quando você entrar na escola, fale com Konohomaru. Ele está no piso térreo, entre as portas Mission e Challenges. Ele pedirá um password a cada vez que conversar com ele. Entrando com a palavra certa, você ganha itens que podem liberar novos personagens, mas isso só poderá ser feito após você terminar o jogo.

ALJKBEDG - Habilita Kankuro
HFICLKBG - Habilita Temari
CGHAJBEL - Habilita O Terceiro Hokage
DKFIABJL - Habilita Gaara
IKAGDEFL - Habilita Gai
JGDLKAIB - Habilita Iruka
GBEIDALF - Habilita Itachi Uchiha (irmão mais velho de Sasuke)
EBJDAGFL - Habilita Jiraiya
GJHLBFDE - Habilita Kyuubi Naruto
AHFBLEJG - Habilita o Orochimaru
FGEHIDAL - Missão "The Legendary Haze Ninja!"
BCEGKFHL - Missão "The Legendary Sannin!"
HLBAKGCD - Missão "An Extreme Battle!"



CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA



MEDALHAS DOS CHEFÕES

Durante cada Boss Fight, você poderá ganhar uma medalha relacionada ao chefão que você acabou de derrotar. Para ganhar o prêmio, você deverá vencer o dito cujo sem apanhar SEQUER UMA VEZ! Cada chefão do jogo tem sua própria medalha, a qual só pode ser obtida apenas na batalha contra seu respectivo vilão.

NOVOS MODOS DE JOGO

Existem vários modos de jogo novos em Order of Ecclesia. Para habilitar cada um deles, faça o que está descrito a seguir:

Modo Albus : termine o jogo após salvar todos os aldeões
Modo Boss Rush : termine o jogo após salvar todos os aldeões
Modo Sound: termine o jogo após salvar todos os aldeões
Dificuldade Hard: termine o jogo uma vez
Modo Hard Level 255: termine o Modo Hard Level 1

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

MODO YOU ONLY LIVE ONCE

Para habilitar esse modo ultra-difícil, você deve terminar o modo Campaign na dificuldade Hard

ARMAS DESTRAVÁVEIS

Golden Gun
Vença o Virtual Training 1 na dificuldade Hard
MK2 Detonador
Vença o Virtual Training 2 na dificuldade Hard
Venom 200mL
Vença Auric Enterprises na dificuldade Hard
Omen XR
Vença missão 6 no modo Campaign, dificuldade Hard
Goblin Mine
Vença Hong Kong na dificuldade Hard

MODOS MULTIPLAYER DESTRAVÁVEIS

MRI Vision Only
Vença a Missão 1 na dificuldade Normal
Goldeneye
Vença o Virtual Training 6 na dificuldade Normal

PODERES OCULARES DESTRAVÁVEIS

MRI Vision
Vença a Missão 1 do modo Campaign
EM Hack
Vença o Virtual Training 1
Polarity Shield
Vença o Virtual Training 3
Magnetic Field
Vença o Virtual Training 5

FASES PARA O MULTIPLAYER

Bore Tunnel
Vença a primeira missão do Campaign no modo Hard
Funhouse
Vença o Virtual Training 1
Atlantis
Vença o Virtual Training 2



Parabús Copilco - Odontolog
BRAIN AGE
TETRIS DS
Sudoku
TOUCH GENERATIONS
¡GRANDES JUEGOS Q
CUALQUIERA PUEDE JUG
O tempo médio de espera
por um ônibus na cidade é de
5,4 minutos.
Faça algo enquanto espera.
Você tem tempo. O tempo de espera. O tempo entre todas as suas atividades. Nesses poucos minutos, você pode se divertir com uma partida de Sudoku, ou algumas tacadas de golfe. A série Touch Generations permite entrar e sair do jogo facilmente, para continuar com o ritmo de seu dia-a-dia. O tempo é seu. Faça algo com ele. Divirta-se exercitando a sua mente. Para conhecer mais jogos e informações, visite TouchGenerations.com
TOUCH GENERATIONS
BRAIN AGE
nintendogs
MAGNETICA
TRUE SWING GOLF
NINTENDO DS
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
As marcas e os direitos dos jogos são propriedades de seus respectivos donos TM, ®, o logotipo Nintendo DS e o logotipo Touch Generations são marcas da Nintendo. © 2007 Nintendo. www.TouchGenerations.com

COMUNIDADE

ÍNDICE

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS

FPS NO Wii É MAIS GOSTOSO

Desde criança sempre sonhei em jogar jogos de tiro com o controle apontado para a TV. Sério, às vezes minha mãe me levava naquelas lojas de jogos eletrônicos de shoppings e eu sempre jogava uma partida de um jogo que você usava uma arma como controle. Então, anos depois, eu me deparo na internet com um vídeo também diferente de tudo que eu já tinha visto neste mundo: era um trailer sensacional de Red Steel para o Wii. Puxa vida, achei aquilo a coisa mais maravilhosa. Eu queria comprar aquele videogame com o Red Steel no mesmo dia! Mais um tempo passou e finalmente ambos foram lançados. Assim que comprei, atirei o Wii Sports para dentro da caixa do Wii e fui logo para a parte que interessava: jogar Red Steel, que comprei junto. Terminei o jogo da Ubisoft em apenas 4 dias! Tá, não era tudo o que esperava (confesso que fiquei decepcionada com muitas partes do jogo, como as cansativas lutas de espada do final), mas foram horas divertidas que eu não trocaria por nada, nem por Metal Gear Solid 7: The son of Snake. Alguns meses depois, comprei Metroid Prime 3, Scarface (tá, não é FPS mas também usava o Wii Remote de formas legais) e finalmente Medal of Honor: Heroes 2. Agradeço a Nintendo por ter inventado o Wii e deixo uma recomendação para os leitores: se você nunca jogou um FPS no Wii, não sabe o verdadeiro sentido da frase "tiro em primeiro pessoa". Senhor misterioso que corresponde as cartas, dedico este texto a todos os gamers barbados que se enganam cegamente ao pensar que meninas não gostam de jogar ou não entendem de videogames. Agora é só esperar The Conduit, que será perfeito. Viva!

Erika Pereira
Por e-mail

Como diz o ditado "É dos FPS que elas gostam mais". Na verdade, não só elas não. Eu aqui na redação sou conhecido como "o maior fã de Red Steel" e só posso concordar com você, querida Erika. FPS no Wii é uma experiência que todos precisam ter. Aliás, você vai amar esta edição. Já viu o review de duas páginas que dedicamos a 007: Quantum of Solace? Este também merece hein...

GameCube para sempre

Olá, sou "adorador" da Nintendo desde a época do Nintendo 8 bits. Acompanhei também o Nintendo 64, mas foi aí que comecei a trabalhar muito e não ter muito tempo para jogar. Bem, a questão é que estou prestes a comprar um GameCube usado de meu amigo e gostaria de saber se ainda encontro muitos jogos à venda para o console, visto que agora todas as atenções estão voltadas para o Wii. Ainda são fabricados jogos para o GC? Até gostaria de comprar o Wii, mas infelizmente minhas condições financeiras não permitem!

PS.: Vocês acham que a Nintendo substituiu muito rápido o GameCube pelo Wii?

Alexandre Lúcio
Por e-mail

O forninho simpático da Nintendo durou tempo suficiente para tornar-se inesquecível, Alê. Compre o GC que não vai ser arrepender, até te invejo pelo tanto de coisa boa que você tem pela frente para conhecer! Quanto aos jogos, fique tranqüilo, dá para encontrar sim, e o que for muito raro experimente os fóruns de trocas pela internet.

ATENÇÃO!
A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO
Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista intendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 6877-6050

Cuidado com o que coloca na telinha!
Gostei muito da edição 116 e adorei a matéria sobre a limpeza, dei uma geral no DS e guardarei as dicas de conservação para quando meu Wii chegar. Sabe, eu estava pensando em comprar uma película protetora para minhas telas do DS, estavam ficando sujas e começando a arranhar. Quando pedi auxílio sobre onde comprar, me disseram que eu poderia fazer minha própria película. Estranho. Mas continuei a escutar o conselho dado, me disseram que eu poderia pegar um daqueles "rolos de plástico" (tipo os que se usa para plastificar capas de livro), recortar no formato da dela do DS e colar como se fosse um adesivo. Diziam que protegia contra arranhões, que a poeira ficava retida no plástico e era só jogar fora e depois fazer outra quando acumulasse muita sujeira e a única desvantagem era que a stylus deslizava um pouco mais devagar pela tela... Eu estava em dúvida e por isso venho perguntar a vocês... Essa técnica é realmente boa? Quais os riscos? É mais vantajoso uma dessas ou um película protetora original?

Rafael Neves
Salvador/Bahia

O ministério da Nintendo World adverte: nunca cole "papel contact" nas telinhas do seu querido Nintendo DS! Rafael, o melhor, sem dúvida, é comprar películas da marca Hori. Ela não risca a tela e não altera a qualidade da imagem. Mas fique esperto, exija a Hori original, porque existem muitas falsificações por aí.

Dúvidas level 1 - Easy Mode
Estou interessado em comprar um Nintendo Wii para algumas finalidades, como fazer exercícios e jogar em família, mas queria saber algumas coisas: O que acompanha o console? Para que serve o Nunchuk? Existem versões de jogos do 64 para o Wii? Como faço para conectá-lo na internet? É sem fio ou preciso providenciar uma rede em casa? Ufa! desculpa, acho que é isso!

Orlando "sem Ortiz"
Por e-mail

Pô editor, até você está mandando perguntas para o Correio N? Brincadeiras à parte, vamos com calma, amigo. Comprando o Wii você vai receber tudo o que precisa para começar a jogá-lo, incluindo o jogo WiiSports (que sua família vai adorar), e também um par de controles (os chamados Nunchuk e Wii Remote, que são usados juntos na grande maioria dos jogos). Você pode jogar os jogos do Nintendo 64 no Virtual Console, o sistema de downloads do Wii. Para se conectar via Wi-Fi você precisa do USB Wi-Fi oficial da Nintendo ou um roteador wireless. Agora, para se tornar um expert sobre o Wii, você precisa da Nintendo World #115, que tem um dossiê completaço sobre o console. Ufa!

Guitarrista apavorado
Socorro, me ajudem! Tenho o primeiro Guitar Hero: On Tour para DS e estou doido para comprar a nova versão Decades, mas é aí que mora o perigo: já tenho o "acessório-guitarra" e vi na internet que o Decades vem um pacote junto com o periférico! Não tem um jeito de eu vender para vocês o acessório? É que como vocês vivem testando jogos acho que pra vocês pode ser útil ter mais de um!

Natan Junior
Três Lagoas/Mato Grosso do Sul

Juan não tema, com a Nintendo World não há problema! A solução é mais fácil do que você imagina: a Activision lançou, junto com o bundle "Guitar Hero On Tour: Decades + Guitar Grip", uma versão "só o jogo", justamente para quem já tem o acessório. Assim você não só economiza no preço como também se livra do risco de levar um calote de algum oportunista aqui da redação (hehehe, brincadeira)!

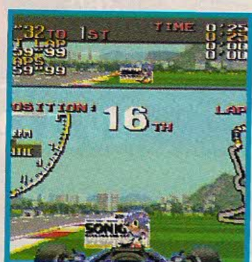
MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer



TOP 10: Mega Drive

O Mega Drive acabou de completar 20 anos. O videogame de maior sucesso da SEGA em todo o mundo - inclusive aqui no Brasil, tem mais de 700 jogos em sua biblioteca. Que tal arriscar os 10 melhores?

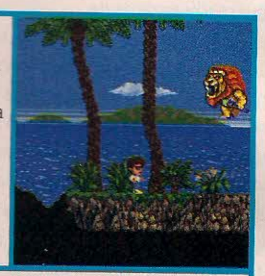


10 AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

O jogo, além de ser muito bom, ainda carregava o nome de um dos maiores ídolos do esporte brasileiro. Mas o mais divertido era atropelar o cara que segurava a bandeira.

9 KID CHAMELEON

Se o jogo do Ben 10 existe, talvez seja graças a Kid Chameleon. Coletando as várias máscaras pelas fases, o personagem podia se transformar em 10 (oh, coincidência?) monstros diferentes.



8 SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

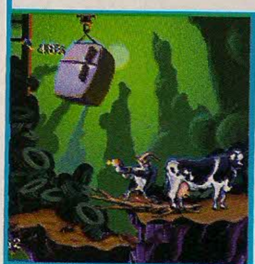
O terceiro Shinobi não só foi o melhor e mais bonito da série no Mega Drive, como também um dos mais difíceis. Ainda bem que foi relançado no Virtual Console ano passado. Oh, yeah!





7 TOEJAM AND EARL

Uma das trilhas mais grudentas, os personagens mais carismáticos e a animação mais criativa: não aperte nada durante alguns segundos e veja os extraterrestres malucos pegando no sono. WAKE UP!



6 EARTHWORM JIM

Uma minhoca em uma armadura cibernética que usa armas malucas e carrega porcos. Além da idéia maluca, a versão de Mega Drive era bem melhor que a de SNES. Sem mais.

5 COMIX ZONE

Lançado já no final da vida do Mega, Comic Zone é um super jogo criativo e com um visual que impressiona até hoje, imitando uma história em quadrinhos.



4 GOLDEN AXE 2

A melhor trilha sonora da série e a jogabilidade mais precisa.E o melhor: multiplayer! A Sega deveria se lembrar de como isso é importante antes de lançar continuações bizarras.





3 STREETS OF RAGE 2

Max Thunder, Axel Stone, Blaze Fielding e Eddie Skate. Os quatro personagens que além de bons de briga, ainda tinham um poder especial: comer sanduíche do lixo sem passar mal.



2 MORTAL KOMBAT I

Já viu Mortal Kombat sem sangue? A gente já: o de Super Nintendo. Por isso que Mortal Kombat I de Mega era melhor. Ainda bem que a Nintendo aprendeu isso mais tarde.

1 SONIC 2/ SONIC 3

Quase deu confusão aqui na redação para decidir qual desses dois jogos de Sonic era melhor! Bons tempos àqueles quando ainda se tinha escolha. A única certeza agora é: Sonic Blast sempre será um lixo!





Você joga coisa antiga?

A resposta do "Qual é o Game?" do mês passado é Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose, de Super NES. E o único leitor que acertou a charada foi o Henrique Junior Vieira Borges, de Petrópolis, RJ. Parabéns! Agora queremos ver se vocês conseguem adivinhar qual o game desta imagem ao lado. Mande seu palpite para redação@nintendoworld.com. Escreva "Qual é o Game" no assunto, nome do jogo, seu nome e endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa vão aparecer aqui na próxima edição. Boa sorte!

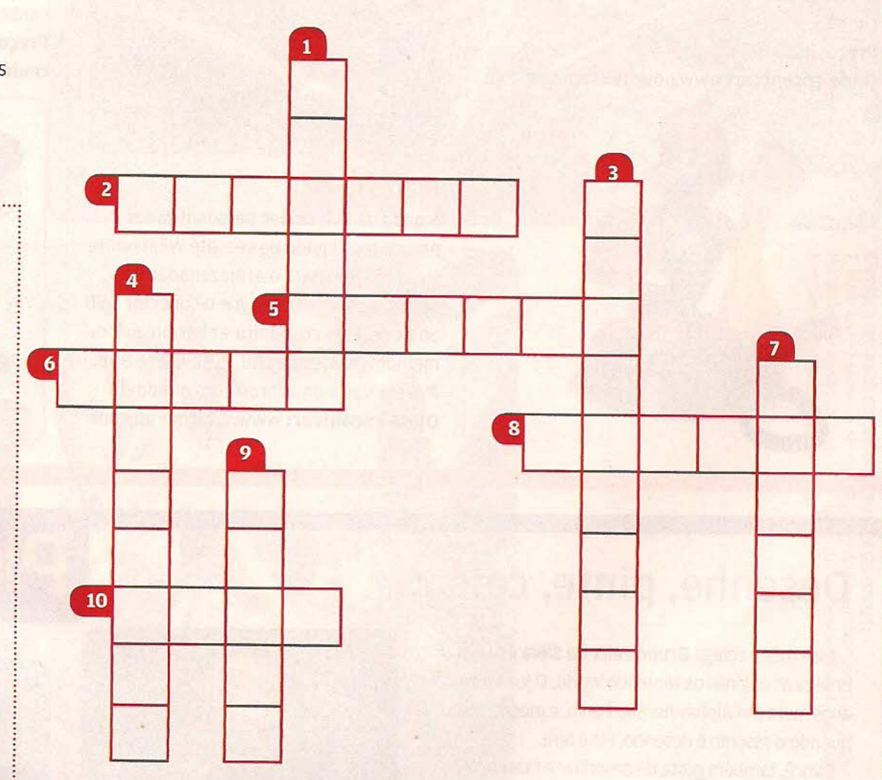


CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Chegou a hora de relaxar e testar seus conhecimentos sobre a Nintendo. Será que você consegue adivinhar todos os nomes de alguns dos vilões mais famosos que já apareceram em consoles da Big N? Boa sorte!

1. Equipe que só atormenta os Pokémon na série de TV.
2. É caçado pela família Belmont há séculos.
3. Tem barba ruiva, cara de duende mas só atrapalha os planos do herói de franja loira.
4. Vilão de Dragon Ball que adora chocolate
5. É bigodudo, gordo, tem planos de dominar o mundo e tem um arqui-inimigo azul.
6. Tem tapa-olho, cicatriz no peito e não gosta de hadouken.
7. Vilão que quer roubar a Omnitrix.
8. Nome verdadeiro de Darth Vader (Star Wars).
9. Também tem bigode, também tem um arquiinimigo azul, mas usa jaleco branco.
10. Se ela furar, se torna a vilã da partida.



Confira se você acertou todos os nomes: 1. Rocket | **2.** Dracula | **3.** Ganondorf | **4.** Majinboo | **5.** Eggman | **6.** Sagat | **7.** Vilgax | **8.** Anakin | **9.** Willy | **10.** Bola

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Colecionador que é colecionador gosta de ter desde os itens mais raros até os mais exóticos. Esse mês separamos algumas das coisas mais malucas que encontramos a venda na Internet com temas da Nintendo.

NOTEBOOK COVER

Colantes para Notebook são legais. Mas você não vai colar qualquer coisa no seu aparelho que pode ter custado vários anos de economia, não é mesmo? Por isso que indicamos esse colante especial com uma ilustração muito bonita e material resistente. Coisa fina!

Preço: US$19,99

Onde encontrar: www.thisnext.com



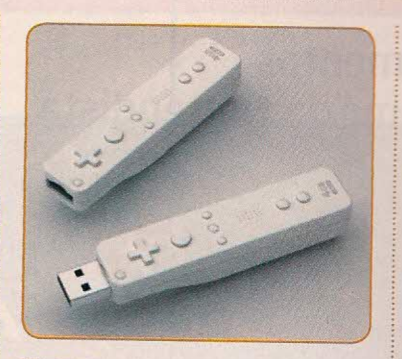
SMART MARIO PHONE

Já ouviu falar em Smarthphone? Pode esquecer. Telefone esperto mesmo é esse aí do Mario: ele levanta o braço quando alguém está te ligando; levanta o painel para você telefonar e ainda reconhece até 50 números em sua memória ativada por voz.

Preço: US$59,95

Onde encontrar: www.noveltytelephone.com





WEDISK

A onda de Pen Drives personalizados parece ter pegado de vez; até Wii Remote virou modelo para o armazenador de dados. Aperte o botão A e o conector USB aparece. Prático, bonito e charmoso. E o melhor: versões de 1GB, 2GB, 4GB e 8GB.

Preço: Varia de acordo com o modelo

Onde encontrar: www.solarmemo.com

MINIGOLF DESKTOP

Cansado de ficar olhando horas e mais horas olhando para o monitor? Nada melhor que ter um mini golfe do Mario e Luigi para dar uma distraída nesses momentos! Simulando controllers de NES, os comandos utilizam dois botões para comandar os personagens e suas tacadas.

Preço: US25,00

Onde encontrar: www.thinkgeek.com



PICTO ARTE

Desenhe, pinte, cole...

Esse mês o colega **Bruno Felix da Silva** é quem enfeita as páginas da Nintendo World. O jovem de 22 anos mora em Alphaville, São Paulo, e mostra que quando o assunto é desenho, ele é fera.

E você, também gosta de desenhar e fazer arte? Então faça como o Bruno: nos envie sua obra de arte e apareça aqui na Nintendo Wolrd! Mande seu desenho por e-mail para redação@nintendoworld.com.br, ou se preferir, uma carta para o endereço: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho, São Paulo - SP - CEP 05437-000.





7 ERROS

Quem procura acha

Este mês fizemos uma viagem intergaláctica e na volta percebemos que alguma coisa estava errada com nossa foto de The Clone Wars. Será que você consegue achar os sete erros que algum alienígena malandrinho colocou nessa imagem? Então que a força esteja com você.

E mande sugestões para a próxima edição.

Aguardamos o seu e-mail: redação@nintendoworld.com.br





Confira se você encontrou todos os erros:
1. Manchas na testa de Ahsoka | **2.** Olho do General Grievous | **3.** Emblema no braço de Mace Windu | **4.** Cinturão de Anakin | **5.** Luva direita de Mace Windu | **6.** Falta a orelha de Obi Wan Kenobi | **7.** Nariz de porco em Ahsoka.











SONIC & THE BLACK KNIGHT

O GUERREIRO DO VENTO

Jogos do raio azul não vão faltar para os donos do Wii. Primeiro vem Sonic Unleashed, capa da Nintendo World 116, que promete uma inovação na franquia com a possibilidade do ouriço se transformar uma fera de duas garras. Agora, para alegria geral dos fãs, a SEGA demonstra que não está contente em "simplesmente" trazer Unleashed e resolve presentear os donos do Wii com outra preciosa aventura do ouriço, batizada de Sonic & The Black Knight.

Assim como aconteceu com The Secret Rings, The Black Knight é exclusivo para o console branco da Nintendo e deve colocar o jogador em um mundo medieval bem diferente da série principal do Sonic. Espera-se, entretanto, que a nova aventura se saia melhor do que The Secret Rings.

Na história, o mascote se transforma em um cavaleiro e entra na história do Rei Arthur. O rei invocou Sonic ao conjurar um feitiço chamado de Merlina, na mesma época em que ele foi misteriosamente possuído. Outros personagens conhecidos do universo Sonic também aparecerão e alguns deles até serão opções jogáveis.

O Wii Remote será usado para controlar a espada Calibur que Sonic maneja durante todo o tempo. O Nunchuk, por sua vez, ficará com a função de movimentar o porco espinho pelo cenário.

Outra novidade interessante é que o herói espinhento pode ser um guerreiro bom ou ruim, poderoso ou não, de acordo com o rumo que você mesmo dá para o jogo. Por exemplo, você sempre vai precisar ajudar os habitantes das vilas para coletar pontos, no melhor estilo "Fable".

A câmera de The Black Knight também alterna entre o 2D e o 3D e os muitos locais que você precisará explorar sempre vão conter tesouros escondidos ou passagens secretas. Por fim, Sonic & The Black Knight terá, ainda, um modo multiplayer que permanece escondido a sete chaves por parte do pessoal da Sonic Team e o modo online via Nintendo Wi-Fi Connection promete ao menos uma função de troca de itens entre amigos.

No mais, todo o clima "Rei Arthur"tentará lhe envolver nesta aventura com muitas missões diferentes e combates usando a espada lendária.

Ainda falta bastante tempo para que Back Knight invada o Wii, até lá, pode anotar: mais e mais surpresas virão. Se será um bom jogo? Estamos curiosos, visto que a franquia não tem recebido bons jogos 3D ultimamente e Sonic Unleahed também parece ser um dos respiros finais do ouriço azul. O reino antigo está em suas mãos em Sonic & The Black Knight!

INFO

Produção: SEGA
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: Ação
Lançamento: 1º semestre de 2009



ESPADADAS NA VELOCIDADE DA LUZ

Não é porque Sonic vai passar todo o tempo empunhando uma espada que significa que ele não terá tempo para correr por aí. Apesar da velocidade não chegar sequer perto de Sonic Unleashed (nem o visual, na verdade), o mascote promete correr bastante e deslizar por barras de ferro ao passo que desfere muito golpes diferentes com a Calibur. Não podemos esquecer também que outros personagens da série devem aparecer dentro do contexto da nova história - incluindo o Knuckles e Shadow como personagens jogáveis.

DEADLY CREATURES

QUERIDA, TRANSFORMEI AS CRIANÇAS

O Wii é o console que recebe mais jogos em sua biblioteca todo mês. E são dos mais variados estilos e gêneros; desde simuladores de cozinha até aventuras intergalácticas de Mario. Tudo bem que no meio de toda essa variedade algumas bombas aparecem, como é o caso de Escape From Bug Island, título que tentou inovar e acabou sendo uma grande porcaria.

O preço por tentar ser inovador é caro. Algumas produtoras conseguem inovar e fazer jogos muito bons, como é o caso da extinta Clover Studios e o brilhante Okami, capa da Nintendo World #110. Foi pensando na possibilidade de unir qualidade e inovação que a produtora Rainbow Studios, responsável por MX Vs. ATV, resolveu produzir Deadly Creatures, um dos jogos mais diferentes que você já viu. Pode ter certeza.

Em Deadly Creature você não controla um super herói nem um sobrevivente de um desastre. Como o próprio nome entrega, os personagens principais são animais mortais: uma tarântula e um escorpião!

Ok, pode parecer estranho (e é mesmo), mas você vai controlar animais peçonhentos em fases ambientadas em localizações naturais e tendo que caçar outros animais. É uma verdadeira luta pela sobrevivência no mundo selvagem.

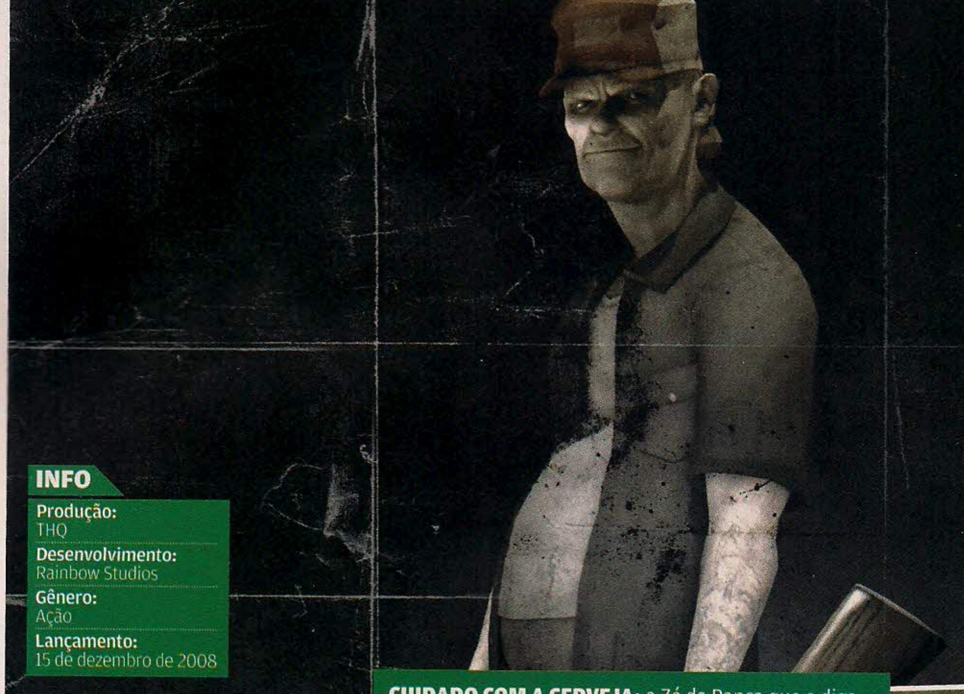
O mais intrigante é que a produtora criou todo um enredo envolvendo os animais, com um plano de fundo bastante complexo para a premissa simples. É até estranho se imaginar em um jogo com animais (que não é baseado em nenhuma animação infantil) pode ter algum tipo de história. Ainda mais por Deadly Creature se tratar de um jogo "sério", se tratando em questões visuais e de jogabilidade.

No comando das criaturas mortais será possível atacar os inimigos utilizando alguns movimentos especiais com os controllers do Wii. Esses comandos podem ser usados em situações de ataque, como quando um pobre lagarto é atacado pela tarântula até uma imagem na tela aparecer indicando um movimento para ser feito com o Wii Remote. Após executar o movimento pedido na tela, a aranha finca suas garras no corpo caído do lagarto até arrancar boa parte de seu sangue. Achou pesado? Esse é mais ou menos o espírito de Deadly Creatures.

Após perceber que a sobrevivência entre animais perigosos não era nem um pouco parecida com os filmes da Disney, é bom você estar preparado para se aventurar nos cenários que, com um clima sombrio e negro, prometem dar um clima ainda mais aterrorizante. Não que o game seja como um survivor horror, mas a tensão de caminhar por cavernas repletas de aracnídeos em sua direção não é uma das situações mais confortantes.

A jogabilidade modifica de acordo com o animal que você controla. A tarântula é mais ágil e ataca de maneira mais sorrateira. Ela ainda usa teias para prender os inimigos. Já o escorpião é bem mais forte, agüenta mais dano e derrota os adversários com pancadas mais mortais.

Quando vimos pela primeira vez, Deadly Creature nos pareceu um jogo estranho, mas após conferir mais detalhes, estamos esperançosos que a criatividade da Rainbow nos recompense com um bom jogo.



INFO

Produção: THQ
Desenvolvimento: Rainbow Studios
Gênero: Ação
Lançamento: 15 de dezembro de 2008

CUIDADO COM A CERVEJA: o Zé da Pança que o diga...







ROCK BAND 2

TOCAR GUITARRA com força faz a cabeça cair para trás

BANDINHA DE SOFÁ

Para quem conhece Rock Band, uma boa notícia: o novo game musical trará novidades incríveis, como gráficos e menus melhorados, novas opções para personalizar o seu roqueiro e... suporte para seus instrumentos do primeiro game! É isso mesmo: se você já está acostumado e investiu pesado para ter o kit completo em casa, basta comprar o jogo e começar a tocar, batucar e berrar com a nova lista de músicas. Dessa vez será possível comprar novas músicas e salvá-las no cartão SD do seu Wii, ou seja: haverá muito mais desafios para a sua "banda de sofá". A Harmonix garante ainda um bônus especial: um pacote gratuito com vinte músicas novas, bastando inserir um código impresso no manual para baixar o presentaço de natal.

INFO

Produção: MTV Games
Desenvolvimento: Harmonix
Gênero: Música
Lançamento: 9 de dezembro 2008

Título	Artista	Gênero
"A Jagged Gorgeous Winter"a[4]	Main DragThe Main Drag	Rock Indie
"Ace of Spades '08"	Motörhead	Metal
"Alabama Getaway"	Grateful DeadGrateful Dead	Rock Clássico
"Alex Chilton"	ReplacementsThe Replacements	Rock
"Alive"	Pearl Jam	Grunge
"Almost Easy"	Avenged Sevenfold	Metal
"American Woman"	Guess WhoThe Guess Who	Rock Clássico
"Any Way You Want It"	Journey	Rock Clássico
"Aqualung"	Jethro Tull	Progressive
"Bad Reputation"	Joan Jett	Punk
"Battery"	Metallica	Metal
"Bodhisattva"	Steely Dan	Rock Clássico
"Carry On Wayward Son"	Kansas	Progressive
"Chop Suey!"	System of a Down	Nu Metal
"Colony of Birchmen"	Mastodon	Metal
"Come Out and Play (Keep 'Em Separated)"	OffspringThe Offspring	Punk
"Conventional Lover"a[5]	Speck	Pop/Rock
"Cool for Cats"	Squeeze	New Wave
"De-Luxe"	Lush	Alternativo
"Down with the Sickness"	Disturbed	Nu Metal
"Drain You"	Nirvana	Grunge
"E-Pro"	Beck	Alternativo
"Everlong"	Foo Fighters	Alternativo
"Eye of the Tiger"	Survivor	Rock
"Feel the Pain"	Dinosaur Jr.	Alternativo
"Float On"	Modest Mouse	Rock Indie
"Get Clean"	Anarchy Club	Metal
"Girl's Not Grey"	AFI	Alternativo
"Give It All"	Rise Against	Punk
"Give It Away"	Red Hot Chili Peppers	Alternativo
"Go Your Own Way"	Fleetwood Mac	Rock Clássico
"Hello There"	Cheap Trick	Rock
"Hungry Like the Wolf"	Duran Duran	Pop/Rock
"I Was Wrong"	Social Distortion	Punk
"Kids in America"	MuffsThe Muffs	Pop/Rock
"Lazy Eye"	Silversun Pickups	Rock Indie
"Let There Be Rock"	AC/DC	Rock
"Livin' on a Prayer"	Bon Jovi	Rock
"Lump"	Presidents of the United States	Pop/Rock
"Man in the Box"	Alice in Chains	Grunge
"Master Exploder"	Tenacious D	Rock
"Mountain Song"	Jane's Addiction	Alternativo
"My Own Worst Enemy"	Lit	Pop/Rock
"New Kid in School"	DonnasThe Donnas	Rock
"Night Lies"	Bang Camaro	Rock
"Nine in the Afternoon"	Panic at the Disco	Pop/Rock
"One Step Closer"	Linkin Park	Nu Metal
"One Way or Another"	Blondie	Pop/Rock
"Our Truth"	Lacuna Coil	Metal
"Painkiller"	Judas Priest	Metal
"Panic Attack"	Dream Theater	Progressive
"PDA"	Interpol	Rock Indie
"Peace Sells"	Megadeth	Metal
"Pinball Wizard"	WhoThe Who	Rock Clássico
"Pretend We're Dead"	L7	Grunge
"Psycho Killer"	Talking Heads	New Wave
"Pump It Up"	Elvis Costello	Rock
"Ramblin' Man"	Allman Brothers BandThe Allman	Southern Rock
"Rebel Girl"	Bikini Kill	Punk
"Rob the Prez-O-Dent"	That Handsome Devil	Rock
"Rock'n Me"	Steve Miller Band	Rock Clássico
"Round and Round"	Ratt	Metal
"Shackler's Revenge"	Guns N' Roses	Rock
"Shooting Star"	Bad Company	Rock Clássico
"Shoulder to the Plow"	Breaking Wheel	Metal
"So What'cha Want"	Beastie Boys	Rock
"Souls of Black"	Testament	Metal
"Spirit in the Sky"	Norman Greenbaum	Rock Clássico
"Spoonman"	Soundgarden	Grunge
"Supreme Girl"	SternsThe Sterns	Pop/Rock
"Tangled Up in Blue"	Bob Dylan	Rock Clássico
"Teen Age Riot"	Sonic Youth	Alternativo
"Testify"	Rage Against the Machine	Alternativo
"That's What You Get"	Paramore	Pop/Rock
"The Middle"	Jimmy Eat World	Pop/Rock
"The Trees" (Vault Edition)	Rush	Progressive
"Today"	Smashing Pumpkins	Alternativo
"Uncontrollable Urge"a	Devo	New Wave
"Visions"	Abnormality	Metal
"We Got the Beat"	Go-Go'sThe Go-Go's	Pop/Rock
"Welcome to the Neighborhood"	Libyans	Punk
"Where'd You Go?"a	Mighty Mighty BosstonesThe Mighty	Alternativo
"White Wedding (Part 1)"	Billy Idol	Rock
"You Oughta Know"	Alanis Morissette	Pop/Rock



ELEBITS: THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

KAI E VOCÊ EM UM MUNDO CHEIO DE ELEBITS!

Elebits é uma série que teve início no Wii como um jogo muito criativo, que permitia ao jogador manipular o mundo à sua volta através da energia dos Elebits, criaturinhas que dão nome ao jogo. Um sucesso de crítica e venda, era de se esperar não só que uma continuação brotasse (nada oficialmente confirmado, mas falam em lançamento para Wii em 2009), mas que o DS tivesse direito à captura dos pequenos notáveis.

E assim uma idéia foi evoluindo, ganhando espaço nos corredores da Konami, até chegar à E3 2008, onde uma versão demonstrativa do jogo estava disponível para testes: adiantando, Elebits DS herdou muitos elementos facilmente reconhecíveis da versão Wii, lançada em dezembro de 2006 no Japão (maio de 2007 em terreno ocidental), mas bem instalados no portátil, abrigados dentro de uma história totalmente nova, e ao mesmo tempo nostálgica. Elebits: The Adventures of Kai and Zero apresenta aos jogadores Kai e seu elebit Zero. Baseado em um sistema que prima principalmente pelo uso da stylus, o novo Elebits tem uma história bastante empolgante, apesar de simples: o pai de Kai criou um veículo que, em tese, deveria ser capaz de viajar no tempo, mas ao invés disso, o transporte vai parar em uma dimensão paralela que por alguma razão está lotada de Elebits. E agora Kai quer voltar para casa, e para tanto deverá caçar os bichinhos coloridos.

Na maior parte do jogo, tudo parece muito bem implementado aos recursos oferecidos pelo DS. Isso porque Adventures of Kai and Zero pode muito bem ser visto como uma representação em 2D do que você já deve conhecer do Elebits original. No predecessor, você usava extensivamente o Wii Remote para controlar uma espécie de laço elétrico na tela, que tinha a capacidade de apanhar objetos e movimentá-los pelo cenário, tudo para que você pudesse encontrar os sempre escondidos Elebits. No DS, é mais ou menos a mesma coisa, só que com a stylus, que deverá ser usada para selecionar o objeto em questão e mexê-lo um pouco para que os Elebits fiquem à vista. Para pegá-los, é mais fácil ainda: selecione-os com a canetinha do DS e arraste-os até o seu amiguinho Zero. Assim fica mole, mole, não?

INFO

Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Ação
Lançamento: 1º semestre de 2009

QUALQUER SEMELHANÇA É MERA COINCIDÊNCIA

Não é a primeira vez que a Nintendo explora monstrinhos. Tá, isso é mais do que óbvio. Mas ao contrário do que você pensa, não estamos tratando de Pokémon (deixa isso com o Lucas). Na verdade, o tópico aqui é Pikmin. Afinal, qual a crucial diferença entre os súditos do Capitão Olimar com os Elebits?

Pikmin

Tamanho: No máximo uma polegada
Membros: Braços e pernas. Incrivelmente finos e quase imperceptíveis
Robertice: Sociáveis até a morte, os Pikmin adoram dar as caras, aparecer na frente da câmera e coisas do tipo
Utilidade: Fundamentalmente necessários para encarar chefões bizarros

Elebits

Tamanho: Pequenos (maiores que os Pikmin, tá?)
Membros: Sim, quatro, bem curtos, e por incrível que pareça, menores que os rivais
Robertice: "Robert" é um adjetivo que não se aplica a esses mocinhos, que vivem se escondendo de tudo e de todos
Utilidade: Fundamentalmente necessários para....tudo no jogo que leva o nome deles.



UM NOVO JEITO DE JOGAR ELEBITS? Até parece fábula da Dreamworks

PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING



ESSE SIM é um "princezinho da persinha"

ALADDIN DA PÉRSIA

Prince of Persia é uma série que fez muito sucesso no GameCube, onde recebeu os três episódios da trilogia da era dos 128 bits: Sands of Time, The Two Thrones e Warrior Within. No começo do ano, muito se comentou sobre o possível filme da série em Holywood, e a Ubisoft aproveitou a oportunidade para revelar uma nova versão da série para a atual geração (o Wii, infelizmente, ficou de fora) e também um surpreendente título para o DS: Prince of Persia: The Fallen King.

The Fallen King pode não ter muito a cara de Prince of Persia; o protagonista, Prince, abandona o visual realista e até mesmo obscuro, atribuído nos últimos games da série, e ganha traços mais simples e coloridos.

Mas não pense que o visual mais infantil quer dizer que o jogo fugirá de suas origens. The Fallen King será um legítimo game de plataforma em 2D, só que totalmente controlado com a stylus, algo ainda inédito em um título do gênero.

Usando a tela de toque, será possível fazer movimentos clássicos da série, como pulos duplos, escaladas e piruetas entre as plataformas. Os combates acontecem com simples toques nos adversários, e vários elementos presentes nos cenários podem ser usados para ajudar.

Além do visual renovado, a aventura de Prince trás também um novo personagem, que vai ajudar o protagonista a passar pelos mais de 50 mapas diferentes presentes no cartucho. Uma bela quantia de fases, não é mesmo?

O enredo conta que Prince, encarando grandes perigos, foge para um reino desértico. Só que esse local foi corrompido pelas forças malignas, que contaminaram os céus e a terra do reino com uma substância negra fruto de uma misteriosa e poderosa ameaça chamada Corruption.

É então que o Príncipe encontra o estreante Magus, um feiticeiro em busca de soluções para os problemas que estão acontecendo no reino. A personalidade do mago não fica muito clara. Será ele um inimigo disfarçado ou apenas um interesseiro utilizando a ajuda de Prince para resolver seus próprios problemas?

Magus é um personagem jogável, mais um fato inédito na série. Ao apertar qualquer botão do DS, você vai alternar entre o comando dos dois protagonistas. Essa adição à jogabilidade promete reforçar ainda mais a variedade de ações, evitando que o jogo se torne repetitivo em demasia. Enquanto Prince será fundamental para passar de áreas com obstáculos e inimigos, Magus vai ser sua salvação para conseguir resolver quebra-cabeças.

Pelo que já pudemos conferir do jogo, os cenários estão muito caprichados, com traços coloridos e ao mesmo tempo marcantes. A variação de ambientes também nos agradou. Vimos florestas, desertos e, claro, labirintos de todos os tipos.

Prince of Persia: The Fallen King nos deixou preocupados quando anunciado, afinal de contas, é difícil ver Prince com um visual tão infantil sem se assustar. Mas após alguns meses e novas informações, ficamos empolgados em poder controlar o jogo inteiro utilizando apenas a stylus. Será que vai dar certo? Estamos doidos para saber.

INFO

Produção:
Ubisoft

Desenvolvimento:
Ubisoft Casablanca

Gênero:
Ação

Lançamento:
2 de dezembro de 2008



TEMOS QUE CHORAR!

Um porcão que chora, usa maquiagem, piercings e roupa preta. Um herói cuja franja é maior que a cabeça. Um Pokémon que só chora. Essa é a turma do novo seriado PORCO EMÃO - TEMOS QUE CHORAR! Você aguentaria essa choradeira toda em um novo jogo? Quem sabe Shigeru Miyamoto não inventa o Wii Cry? Brincadeiras à parte, divirta-se com a cômica ilustração do estúdio Verbotupi.

PorKoeMão

TEMOS QUE CHORAR!!!



GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITOR DE REVIEWS
Odir Brandão

EDITOR DE PREVIEWS
Lucas Patrício

EDITORA DE ARTE
Renata Delabio

DESIGNERS
Daniel Chagas e Marília Gil

REDAÇÃO
Alexei Barros
Bruno do Amaral
Fernando Souza Filho
Juliana Zorzato
Rafael Arbulu
Rodolfo Braz
Rodrigo Ortiz

COLABORADORES
Bruna Torres, Claudio Prandoni, Pablo Raphael (Textos), Verbotupi (ilustrações)

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

WEBDESIGNER
Christiane Mise
Thiago Pimentel

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

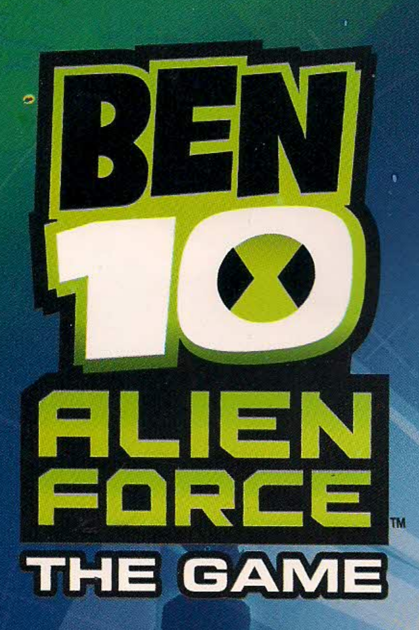
SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho
CEP: 05437-000 - São Paulo / SP
Pela internet – www.tambordigital.com.br

Nintendo World, edição 116, 2008.
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

"Ben" que eu avisei!


É bom você se preparar, as aulas estão acabando e a Only Games está preparando muitas novidades pra você jogar e se divertir nesse final de ano!
Only Games
Final de Ano Only Games
Você não precisa mais esperar semanas pra poder ter em mãos os maiores lançamentos do mundo dos jogos, a OnlyGames trabalha duro o ano inteiro pra trazer antes os seus jogos favoritos.
Antes de comprar um Game novo passe no site:
www.onlygames.com.br
Trazendo sempre o melhor pra você!
Welcome to Animal Crossing City Folk
Na onlygames você também encontra:
Nintendo GameCube
Wii
Nintendo DS
Game Boy Advance
PS2
PlayStation 3
www.onlygames.com.br
- Shopping Curitiba -
Loja 253 Piso L2
Tel: (41) 3233-4771
(41) 3779-5152
Enviamos pro Brasil Inteiro
Correios
Inclusive Sedex A Cobrar
Maior Variedade de Jogos
Parcele suas compras no cartão.
- Shopping Palladium -
Loja 1049 Piso L1
Tel: (41)3212-3948
(41)3212-3949









À venda nas lojas:

























